

**PENERAPAN PRINSIP ORIGINALITAS DALAM MELINDUNGI
KARYA CIPTA DESAIN VISUAL MENURUT UNDANG-
UNDANG HAK CIPTA NO.28 TAHUN 2014
(Kasus Tokyo 2020 VS Theatre Deliege dan Kasus ITS VS Inkom The Snab)**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Kesarjanaan dalam Ilmu Hukum**

Oleh:

**NATASHA ALWI
NIM : 145010101111112**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
MALANG
2018**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Gambar pada Desain	37
Gambar 2.2 Bentuk Garis pada Desain.....	38
Gambar 2.3 Bentuk Warna	39
Gambar 4.1 Desain Logo	63
Gambar 4.2 Desain logo	71



DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Pernyataan Keaslian Skripsi	ii
Kata Pengantar	iii
Ringkasan	v
<i>Summary</i>	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Sistematika Penulisan	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 13
1. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual	13
2. Tinjauan Umum Hak Cipta	15
3. Perlindungan Terhadap Hak Cipta	22
4. Tinjauan Hak Ekonomi	23
5. Prinsip <i>Substansial Similarity</i>	24
6. Tinjauan Umum Keaslian (Originality)	28
7. Pelanggaran Hak Cipta	32
8. Tinjauan Umum Desain	35
9. Perbedaan Hak Cipta, Hak Merek dan Hak Paten	45
 BAB III METODE PENELITIAN	 45
A. Jenis Penelitian	45
B. Pendekatan Penelitian	45
C. Jenis dan Sumber Bahan Hukum	46
D. Teknik Penelusuran Hukum	46
E. Teknik Analisis Bahan Hukum	47
F. Definisi Konseptual	50
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 49

A. Perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014	44
B. Penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan Inkom The Snab VS ITS.....	62
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	8
--------------------------------------	---



KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan hanya kehadirat ALLAH S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tidak lupa pula shalawat serta salam penulis junjungkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran dan menjadi suri tauladan bagi penulis.

Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rachmad Safa'at, S.H., M.Si selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya;
2. Bapak Dr. Budi Santoso, S.H., LL.M selaku Ketua Bagian Hukum Perdata
3. Bapak Dr. Budi Santoso, S.H., LL.M selaku Dosen Pembimbing Utama, saya ucapkan terima kasih banyak atas pengertiannya dalam memahami dan memaklumi saya, atas perhatiannya dan selalu memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan ilmu yang telah diberikan.
4. Bapak M. Zairul Alam, S.H., MH. Selaku Dosen Pembimbing Pendamping, saya ucapkan sangat sangat berterimakasih kepada Pak Irul karena dalam penelitian ini sangat membantu dan sangat berpengaruh dalam mengerjakan penelitian ini, dengan sabar memahami saya, memaklumi saya dan tidak pernah lelah membantu saya, mendengarkan cerita saya, selalu memberikan arahan, motivasi, bimbingan dan ilmu yang diberikan, mengajarkan saya dengan sabar, secara kekeluargaan sehingga saya merasa ada dalam suatu keluarga. Terimakasih Pak Irul.
5. Seluruh keluarga besar saya terutama kedua Orang Tua saya, Mama dan Papa. Adek saya Rafi, Eyang Din, Umi Leli dan seluruh keluarga yang selalu memberikan doa dan doa kepada saya, semangat, motivasi, dukungan baik secara moril maupun materil, dan menghibur saya agar dapat segera menyelesaikan skripsi.
6. Mia, Fiki, Vidi, Justin, Julio, Dimas, Cukil, Avi, Conde, Kak Whina, Ria, Winda, Dino, Tary, Dyo. Terimakasih yah sudah membantu saya dalam penelitian ini, membantu ngedit format penulisan, menemani bimbingan,

dari awal sampai akhir, membantu saya dalam hal apapun, selalu sabar mendengarkan keluh kesah saya serta memberikan dukungan kepada saya dengan Tulus. Terimakasih buat kalian teman seperskripsian saya yang saya sangat cintai.

7. AR. Diassaputra Syahab (imi) terimakasih sudah menjadi motivasi didalam diri penulis dan mengajarkan banyak hal.
8. Teman-teman seperjuangan saya, Uptown Funk, Tim Hore, Geng Tijel, Model Papan Atas, Cabe, Senasi8, dan kosan Griyabunga. Terutama Tasya, Bella, Elga, Mutty, Naura, Alia, Fathir terima kasih telah memberi dukungan, motivasi, dan semangat kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
9. ALSA LC UB yang telah menjadi rumah kedua penulis selama kuliah terima kasih banyak atas ilmu dan pengalaman berorganisasi yang telah diberikan;
10. Keluarga besar Fakultas Hukum 2014, KKN Keluarga Cemara, dan teman-teman BLC serta teman seperjuangan lainnya semasa kuliah dan teman-teman saya yang berada di Jakarta yang selalu mendukung saya agar cepat menyelesaikan penelitian ini agar cepat pulang ke Jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang mendukung demi terwujudnya skripsi yang lebih baik. Akhir kata penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam masa perkuliahan dan pembuatan skripsi ini penulis pernah melakukan kesalahan kepada semua baik itu yang disengaja maupun tidak disengaja. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi Tanah Air tercinta.

Malang, 2 Juni 2018

Natasha Alwi

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENERAPAN PRINSIP ORIGINALITAS DALAM MELINDUNGI KARYA CIPTA DESAIN VISUAL MENURUT UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NO.28 TAHUN 2014

(Kasus Tokyo 2020 VS Theatre Deliege dan Kasus ITS VS Inkom TheSnab)

NATASHA ALWI

NIM :14501010111112

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Majelis Penguji pada tanggal.....
dan disahkan pada tanggal.....

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

Dr. Budi Santoso, S.H, LLM
NIP. 19720622 200501 1 002

M. Zairul Alam, S.H, M.H.
NIP. 19740909200601 1 002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum

Ketua Bagian
Hukum Perdata

Dr. Rachmad Safa'at, S.H, M.Si.
NIP. 19620805 198802 1 001

Dr. Budi Santoso, S.H, LLM
NIP. 19720622 200501 1 002

RINGKASAN

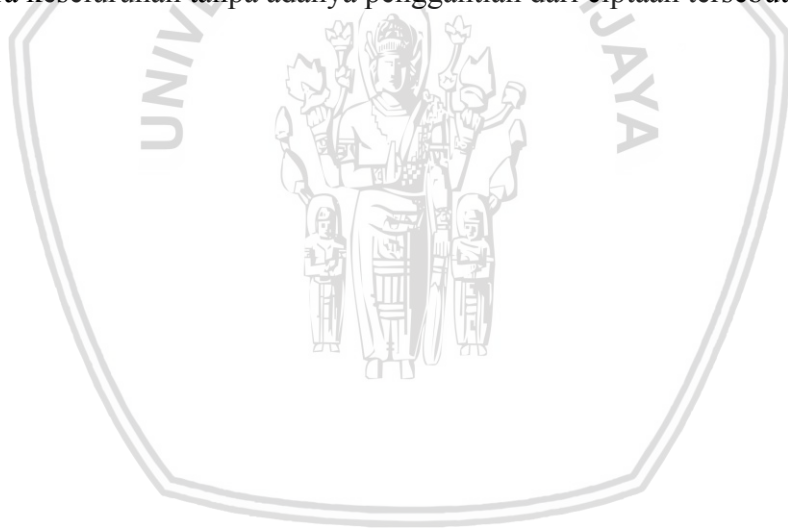
Natasha Alwi, Hukum Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, Juni 2018, PENERAPAN PRINSIP ORIGINALITAS DALAM MELINDUNGI KARYA CIPTA DESAIN VISUAL MENURUT UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NO.28 TAHUN 2014 (Kasus Tokyo 2020 VS Theatre Deliege dan Kasus ITS VS Inkom TheSnab), Dr. Budi Santoso, S.H, LLM dan M. Zairul Alam, S.H, M.H.

Pada skripsi ini, penulis mengangkat permasalahan penerapan Prinsip Originalitas dalam melindungi karya cipta Desain Visual menurut Undang-Undang No.28 tahun 2014 (Kasus Tokyo 2020 VS Theatre Deliege dan Kasus ITS VS Inkom TheSnab). Pemilihan tema tersebut dilatar belakangi oleh adanya tindak plagiarisme pada karya cipta Desain Visual yang mengakibatkan kerugian bagi seorang desainer yang ciptaannya ditiru dengan cara pencurian ide-ide dan gagasan tanpa mencantumkan sumber aslinya. Masalah ini tentu bisa menjadi sumber rasa frustrasi dan sakit hati dari desainer terutama mereka yang mementingkan orisinalitas ide dalam berkarya. Walaupun sebenarnya yang harus dilakukan seorang desainer bila ingin menyelamatkan idenya cukup dengan menungkan ide itu dalam bentuk konkrit. Catatan, sketsa, gambar, atau desain nyata, adalah beberapa contoh yang dapat menyelamatkan idenya sebagai aset pribadi yang bisa dilindungi dan berkekuatan hukum. Walaupun belum didaftarkan pada kantor Hak Cipta. Di dalam hukum Hak Cipta Amerika Serikat, kesamaan substansial adalah standar yang digunakan untuk menentukan adanya pelanggaran yang dilakukan terdakwa mengenai hak reproduksi dari Hak Cipta. Dalam menentukan adanya pelanggaran yang dilakukan terdakwa, dalam hal Plagiarisme Ciptaan, terdapat Prinsip Originalitas, didalam Prinsip Originalitas ini ada beberapa Prinsip-prinsip untuk menentukan pelanggaran seperti apa yang ditiru oleh terdakwa dan sejauh apa sebuah Ciptaan tersebut telah ditiru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, karya tulis ini mengangkat rumusan masalah yaitu bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014 dan bagaimana penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan ITS VS Inkom TehSnab yang terjadi

Untuk menjawab permasalahan di atas, penelitian hukum normatif ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Sumber bahan hukum diperoleh berupa sumber bahan hukum primer melalui Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014 dan *United States The Copyright Act of 1976*, serta sumber bahan hukum sekunder melalui studi kepustakaan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang diperoleh penulis akan dianalisis menggunakan teknik analisis menggunakan metode kualitatif, penafsiran gramatikal dan sistematis.

Berdasarkan pembahasan, maka dapat disimpulkan : (1) perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014 yaitu terdapat Prinsip *Substansial Similarity*, *Verbatim Similarity* dan *Independent Creations* dimana didalam ketiga Prinsip ini menjelaskan sejauh apa ciptaan tersebut telah ditiru. (2) penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Tokyo 2020 VS Theatre Deliege adalah Prinsip *Substansial Similarity*, dimana sebuah ciptaan diambil sebagian yang substansial. dan penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus ITS VS Inkom TehSnab adalah Prinsip *Verbatim Similarity*, dimana sebuah ciptaan diambil dengan cara keseluruhan tanpa adanya penggantian dari ciptaan tersebut.



SUMMARY

Natasha Alwi, Economics and Business Law, Faculty of Law, University of Brawijaya Juli 2018, The application of the principle of originality in protecting copyrighted works of visual design based on legal provision Number 28 2014 about copyright (the case of Tokyo 2020 VS. Theatre Deliege and ITS case VS Inkom Tehsnab), Dr. Budi Santoso, SH., LLM and M.Zairul Alam, S.H., M.H.

Regarding the thesis written by the author, the matter raised upon the application of the Originality Principle in protecting Visual Design copyright works according to Law Number 28 of 2014 (Case of Tokyo 2020 VS Theater Deliege and Case of ITS VS Inkom TheSnab). The selection of the matter is based on the existence of the act of plagiarism on Visual Design copyrighted works which resulted in a loss for a designer whose creation was imitated through the stealing of ideas without including the original source. This problem can certainly be a source of frustration from designers, especially those who are concerned with the originality of ideas in the work. Although it is mandatory for designers to apply his/her ideas in to a more concrete form. Note, sketches, drawings, or real designs, are examples that can save his/her ideas to be protected and legally enforceable as personal asset. Although not yet registered in the Copyright office. Under United States Copyright law, substantial similarity is the standard used to determine the infringement committed by the defendant on the reproduction rights of Copyright. In determining the offense committed by the defendant, in the case of Creation Plagiarism, there is a Principle of Originality, within this Principle of Originality there are several Principles for determining what violations are imitated by the defendant and to what extent a Creation has been imitated.

Based on this background, this paper raises the matters on how the protection of Creation of Visual Design that has similarities with other creations based on Originality Principles in the Copyright Act Number 28 of 2014 and how the application of Principle Originality in the case of Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège and ITS VS Inkom TehSnab happened

To answer the above problem, this normative research uses normative juridical approach method. Sources of legal material obtained in the form of primary legal material sources through the Copyright Act Number.28 of 2014 and the United States The Copyright Act of 1976, as well as the source of secondary legal material through library studies relevant to the problems studied. The primary law material and secondary legal material obtained by the author will be analyzed using

analytical techniques using qualitative methods. grammatical and systematic interpretation.

Based on the discussion, it can be concluded: (1) the protection of Visual Design that has similarities with other creations based on Originality Principles in the Copyright Act No.28 of 2014, there is a Substantial Similarity Principle, Verbatim Similarity and Independent Creations which in all three Principles. This explains how far the creation has been imitated. (2) the application of Originality Principle in the case of Tokyo 2020 VS Theater Deliege is a Substantial Similarity Principle, in which a creation is taken partly substantial. and the application of the Originality Principle in the case of ITS VS Inkom TehSnab is the Verbatim Similarity Principle, whereby a creation is taken in its entirety without any substitution of the creation.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan Negara hukum seperti yang tercantum pada pasal 1 ayat 3 Undang-Undang Dasar 1945, yang berarti bahwa setiap warga Negara mempunyai hak dan kewajiban yang harus dilindungi oleh hukum. Hak dan kewajiban sebagai warga negara sangatlah luas, salah satunya adalah hak dan kewajiban dalam melindungi karya intelektual dari setiap lapisan masyarakat, karya intelektual di Indonesia banyak di atur secara khusus di antaranya Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang No 15 tentang merek, Undang-Undang No 14 Tahun 2001 tentang Paten, dan masih banyak peraturan khusus lainnya yang mengatur tentang Hak Kekayaan Intelektual.

Maka dari itu karya intelektual dari setiap pencipta sudah sepatutnya untuk dilindungi, hukum di Indonesia pun telah lama dibuat untuk melindungi segala bentuk penciptaan intelektualitas dari karya manusia. Dengan semakin berkembang teknologi pula maka semakin banyak karya-karya ciptaan yang dapat dinikmati dan dimanfaatkan. Seperti tidak memiliki batasan pula ide-ide manusia terus tumbuh dan bervariasi. Ini semakin menunjukkan bahwa pentingnya perhatian pemerintah untuk lebih menyempurnakan hal-hal yang mengatur tentang penggunaan karya intelektual, disamping bahwa begitu berharganya nilai dari suatu karya intelektual.

Karya cipta sebagai salah satu Hak Kekayaan Intelektual yang di nilai sebagai hak yang individualistis karena di ambil dari sistem hukum barat memang belum sepenuhnya dapat di aplikasikan di Indonesia, namun begitu telah di lakukan banyak upaya dari pemerintah sendiri untuk bisa menegakkan hukum hak kekayaan intelektual secara sempurna. Walau latar belakang terciptanya Hak Kekayaan Intelektual sebenarnya bukan dari Negara-negara berkembang, melainkan Negara-negara industri yang pada awalnya merasa dirugikan karena mengalami defisit neraca perdagangan karena produk dari Negara nya kalah saing dari produk murah dari Negara berkembang yang dihasilkan dari pembajakan produk Negara-negara industri. Dengan berjalan seiring dengan waktu Indonesia membuat perubahan pada Undang-Undang Hak Ciptanya dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 telah diperbarui dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.¹

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat didefinisikan sebagai suatu perlindungan hukum yang diberikan oleh Negara kepada seseorang dan atau sekelompok orang ataupun badan yang ide dan gagasannya telah dituangkan ke dalam bentuk suatu karya cipta (berwujud). Karya Cipta yang telah berwujud tersebut merupakan suatu hak individu dan atau kelompok yang perlu dilindungi secara hukum, apabila suatu temuan (inovasi) tersebut didaftarkan sesuai dengan persyaratan yang ada.

Karya cipta yang berwujud dalam cakupan kekayaan intelektual yang dapat didaftarkan untuk perlindungan hukum yaitu seperti karya kesusastraan, artistik, ilmu

¹ Sudargo Gautama, Winata Rizawanto. **Pembaharuan Hukum Merek Indonesia (dalam rangka WTO, TRIPS) 1997**. PT Citra Aditya Bakti. Bandung. 1997. hlm 14

pengetahuan (*scientific*), pertunjukan, kaset, penyiaran audio visual, penemuan ilmiah, desain industri, merek dagang, nama usaha, dll. HKI juga merupakan suatu hak kekayaan yang berada dalam ruang lingkup kehidupan teknologi, ilmu pengetahuan, maupun seni dan sastra. Pemilikannya bukan terhadap barangnya melainkan terhadap hasil kemampuan intelektual manusianya dan berwujud. Jadi HKI melindungi pemakaian ide, gagasan dan informasi yang mempunyai nilai komersial atau nilai ekonomi.

Dalam Desain Komunikasi Visual atau, profesi desain grafis didefinisikan sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, dan lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual dalam menyempurnakan pesan dalam publikasi.²

Desain Komunikasi Visual terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu printing (percetakan yang memuat desain buku, majalah, poster, logo, booklet, leaflet, flyer, pamphlet, periklanan dan publikasi lain yang sejenis), web desain (desain untuk halaman web), film (termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi), logo, EGD (Environmental Graphic Design), packaging design, dan sejenisnya. Untuk media yang digunakan dalam Desain Komunikasi Visual dulu hanya terbatas pada media 2D, dimana hanya bisa di cetak dan juga dilihat seperti gambar biasa, namun dengan berkembangnya teknologi media sudah menjadi banyak seiring kebutuhan orang

²Andharupa, Jurnal **Desain Komunikasi Visual & Multimedia**. Vol.01 No.01, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 2015

akan komunikasi. Desain Komunikasi Visual akan sangat erat hubungannya dengan yang namanya media, karena jika media, layout dan konsep yang tepat akan menghasilkan komunikasi yang tepat pula, sama seperti yang teori dasar Desain Komunikasi Visual adalah, bukan tentang bagus jeleknya visual tapi tepat tidak tepatnya komunikasi yang akan dikomunikasi kepada target market. Namun hal ini menjadi tantangan juga bagi para desainer untuk mengikuti teknologi yang ada dan juga terus memiliki intensitas akan informasi budaya akan target market nya sendiri, sehingga visual yang digunakan tepat gunannya.

Sebuah desain kemasan yang bagus memberikan sebuah nilai tambah terhadap produk yang dikemasnya. dari seluruh kegiatan penginderaan manusia, 80 % adalah penginderaan melalui penglihatan atau kasatmata (visual). Karena itulah, unsur-unsur grafis dari kemasan antara lain: warna, bentuk, merek, ilustrasi, huruf dan tata letak merupakan unsur visual yang mempunyai peran terbesar dalam proses penyampaian pesan secara kasatmata (*visual communication*).³

Daya tarik visual dapat menciptakan loyalitas konsumen dengan memberikan pengaruh psikologis dan emosional. Contohnya melalui keunikan sebuah logo pada kemasan. Daya tarik visual dapat menjadi standar perusahaan untuk menetapkan harga.

*“When your company or product provides specific experience that customers can see, hear, touch and feel, you are adding value and you can price that value.”*⁴

Daya tarik visual dapat membuat sebuah produk menjadi berbeda (point of differentiation) ditengah persaingan merek yang semakin ketat.

³*Ibid.*, Hlm 4-5

⁴Bernd Schmitt, **Big Think Strategy**, Harvard Business Review Press. 2007. Hlm 7

Mendesain bukanlah pekerjaan yang mudah tapi membajaknya bukanlah hal yang sulit. Inilah yang menjadi ujian, godaan, sekaligus tantangan terhadap tingkat kreatifitas bagi seorang desainer, untuk mendesain itu diperlukan serangkaian proses yang rumit dan panjang hingga sampai ke tahap konsep atau karya jadinya. Patut disayangkan bila proses rumit dalam desain menjadi tidak dihargai oleh orang lain yang belum memahaminya. Sehingga beberapa orang dengan begitu mudahnya cenderung meremehkan proses kerja dari otak kreatif dan memakan waktu lama itu.

Plagiarisme atau Pembajakan merupakan salah satu tindak kejahatan, karena didalamnya terdapat unsur pencurian berupa pencurian ide-ide dan gagasan tanpa mencantumkan sumber aslinya. Hal tersebut sangatlah bertentangan dengan prinsip pendidikan yang ingin menciptakan sumber daya manusia yang berilmu dan berakhlak mulia.

Sayangnya Hak cipta hanya melindungi pencipta atas karya seni atau desainnya. Tapi tidak idenya, sebab ide yang termasuk kategori abstrak tidaklah dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Seseorang tidak dapat menuntut seorang lainnya atas dasar pencurian ide. Apalagi jika ide hanya mirip, tidak total sama persis. Masalah ini tentu bisa menjadi sumber rasa frustrasi dan sakit hati dari desainer terutama mereka yang mementingkan orisinalitas ide dalam berkarya. Walaupun sebenarnya yang harus dilakukan seorang desainer bila ingin menyelamatkan idenya cukup dengan menungkan ide itu dalam bentuk konkrit. Catatan, sketsa, gambar, atau desain nyata, adalah beberapa contoh yang dapat menyelamatkan idenya sebagai aset pribadi yang bisa dilindungi dan berkekuatan hukum. Walaupun belum didaftarkan pada kantor Hak Cipta.

Penuangan ide dalam bentuk konkrit juga tidak otomatis membuat penanganan akan pembajakan lantas menjadi mudah. Pada era digital saat ini karya yang sudah terpublikasi luas, tetap memiliki peluang besar untuk dijiplak. Mungkin karena kurang sadaran akan hak cipta orang dapat dengan mudahnya mengkopi lalu menyalin tanpa merasa perlu untuk minta ijin atau memberii kredit pada yang bersangkutan. Terlebih jika penjiplakan ini berjarak waktu dan tempat. Maka akan sangat sulit untuk dilacak kebenarannya. Namun, setidaknya si pemilik karya bisa memperkarakan para pelanggar hak cipta tentu dengan disertai bukti yang kuat.⁵

Dengan adanya pembajakan maka hanya akan muncul dua pilihan bagi desainer yaitu, terus bertahan dan tetap berkreasi atau malah jadi malas berkarya. Seorang desainer yang kreatif dan penuh solusi pasti akan selalu memilih yang pertama. Mengedepankan inovasi, berhasrat tinggi mencari ide-ide baru untuk mengatasi karena kejenuhan akan suatu desain yang sudah dijiplak secara luas.

Penting bagi desainer untuk terus meningkatkan kualitas kekreatifitasan dengan tetap menjunjung tinggi nilai orisinalitas dari karyanya. Desainer perlu menjadi seorang generalis yang menguasai banyak aspek desain. Tidak harus tahu segalanya mendetail, tapi ini akan menjadi nilai tambah positif. Seorang desainer yang menguasai multi aspek akan jauh lebih mudah dalam tetap menghasilkan inovasi-inovasi baru.

Hal yang perlu diperhatikan oleh desainer atau agensi sebelum memulai sebuah proyek harus dipastikan bahwa proyek itu adalah penunjukkan langsung dari klien

⁵ Novita Mayasari, **Perlindungan Hukum Terhadap Karya Desain Komunikasi Visual Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta**, Hlm 16-17

atau lebih baik lagi si pembuat keputusan terkait. Untuk mencegah terjerat dalam *free pitching* dan pencurian ide seperti di atas. Setelah itu dipastikan lagi bagian mana dari desain yang nantinya bakal menjadi hak milik klien dan mana yang nanti akan tetap menjadi hak milik si desainer.⁶

Di dalam hukum Hak Cipta Amerika Serikat, kesamaan substansial adalah standar yang digunakan untuk menentukan adanya pelanggaran yang dilakukan terdakwa mengenai hak reproduksi dari Hak Cipta. Dalam menentukan adanya pelanggaran yang dilakukan terdakwa, dalam hal Plagiarisme Ciptaan, terdapat Prinsip Originalitas, didalam Prinsip Originalitas ini ada beberapa Prinsip-prinsip untuk menentukan pelanggaran seperti apa yang ditiru oleh terdakwa dan sejauh apa sebuah Ciptaan tersebut telah ditiru.

Dari penjelasan diatas, peneliti menemukan sebuah kasus plagiarisme yaitu Desain logo Tokyo 2020, Perancang Jepang logo yang dipilih sebagai lambang untuk Olimpiade Tokyo 2020 dimusim panas disangkal bahwa ia telah mengambil ide dari pekerjaan oranglain. Logo Tokyo 2020 yang dibuat oleh desainer jepang bernama Sano memiliki simbol yang menyerupai huruf T. Desain logo tersebut diklaim memiliki kesamaan dengan logo untuk Théâtre de Liège di Belgia. Pejabat Komite Olimpiade Jepang mengatakan pada konferensi pers, bahwa Pejabat Komite telah menerima surat keluhan dari Olivier Debie, selaku desainer Belgia logo Théâtre de Liège.⁷

⁶*Ibid.*, Hlm 18

⁷<http://www.abc.net.au/news/2015-07-31/designer-defends-2020-olympic-logo-belgian-theatre/6664116> Diakses 2 Juni 2018

Selain kasus logo Tokyo 2020, penulis juga menemukan kasus lainnya yaitu kasus ITS dan Inkom TehSnab.logo bergambar bunga teratai dan Tugu Pahlawan yang dimiliki ITS, dibajak perusahaan Rusia, Inkom TehSnab (ITS). Menyikapi hal tersebut, pihak rektorat melakukan rapat koordinasi. Pada persoalan logo yang dimiliki ITS, yang desain itu telah ada sejak tahun 60-an dan diperbarui pada tahun 2004. pihak ITS siap melawan perusahaan Rusia tersebut jika harus masuk ke pengadilan. Seluruh masyarakat dunia tahu, soal bunga teratai kemudian gambar Tugu Pahlawan yang ada dalam logo tersebut, pihak ITS juga sudah mengirim surat ke pihak perusahaan Rusia tentang logo tersebut.⁸

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Tahun Penelitian	Nama Penelitian dan Asal Instansi	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Unsur Pembeda
1.	2012	Erna Amalia, Fakultas Hukum Universitas Indonesia	Analisa Yuridis terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)	Penelitian yang diteliti oleh saudari Erna adalah tentang pelanggaran Hak Cipta pada Desain Website “saling sapa” dan “Smells Like Facebook” dalam kasus ini seseorang melakukan peniruan tanpa izin Pencipta dan tidak mencantumkan sumber aslinya dan tidak mencantumkan “Powered By J.cow”	Perbedaan antara penelitian yang penulis akan teliti dengan yang dibuat saudari Erna adalah. Penulis membahas kasus peniruan Desain Visual logo dan saudari Erna membahas kasus Desain Website.

⁸<https://www.merdeka.com/peristiwa/perusahaan-rusia-tiru-logo-its.html> Diakses 2 Juni 2018

2.	2013	Boy Prawiranegara, Universitas Indonesia	Persinggungan Hak Cipta dan Merek (Studi Kasus: Sengketa Logo Badak dan Sengketa Logo Natasha)	Kepentingan dibalik klaim penggugat lebih dilindungi kerangka hukum merek. Perlindungan ganda memang dimungkinkan terhadap logo yang dijadikan merek. Namun penerapannya haruslah melihat kembali kepentingan sebenarnya dibalik klaim yang diajukan penggugat.	Perbedaan antara penelitian yang penulis akan teliti dengan penelitian yang dibuat oleh saudara Boy adalah. Penulis membahas tentang kasus peniruan Desain Visual logo dan saudara Boy membahas tentang kurangnya pemahaman mengenai perbedaan antara perlindungan Hak Cipta dan Merek. Menyebabkan munculnya sengketa Hak Cipta yang sesungguhnya sengketa Merek.
----	------	--	--	---	--

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014 ?
2. Bagaimana penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan ITS VS Inkom TehSnabyang terjadi?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014

2. Untuk menganalisis bagaimana penerapan prinsip originalitas dalam kasus Desain logo Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan Desain logo ITS VS Inkom TehSnab

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan wawasan penelitian, memberikan masukan pengembangan ilmu hukum khususnya di bidang hukum Hak Kekayaan Intelektual, dan lebih spesifik lagi dalam bidang Hak Cipta serta penggunaan karya cipta di Indonesia.
- b. Memberikan sumbangan informasi bagi masyarakat dan diharapkan dapat menjadi bahan pustaka ilmiah bagi penelitian sejenis selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pencipta

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi pencipta tentang penerapan Prinsip Originalitas bagi karya Desain Visual yang memiliki kemiripan sesuai dengan tingkatan kemiripannya.

- b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dan bahan pustaka tambahan untuk penelitian.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan tambahan bagi masyarakat secara umum, dan menjadi informasi apabila kasus yang serupa terjadi lagi.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai isi latar belakang pengambilan tema oleh penulis, rumusan masalah yang menjadi pokok kajian pembahasan, tujuan, dan manfaat dari penelitian yang dilakukan serta sistematika penulisan penelitian ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini diuraikan mengenai konsep-konsep terkait dengan analisis penerapan Prinsip Originalitas dalam menentukan pelanggaran Hak Cipta atas Desain Visual berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

BAB III: METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif dengan menggunakan metode pendekatan konsep *statute approach*, *case approach* dan *comparative approach*, Jenis bahan hukum terdapat tiga (3) yaitu

bahan hukum primer, bahan hukum sekunder berupa dan bahan hukum tersier. Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan guna mendapatkan sumber data yang diperlukan serta menganalisis bahan penelitian yang diperoleh.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan menjelaskan bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014 dan bagaimana penerapan prinsip originalitas dalam kasus Desain logo Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan Desain logo ITS VS.

BAB V: PENUTUP

Penutup terdiri dari Kesimpulan dan Saran terkait dengan permasalahan yang telah diteliti.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual

1. Konsep Dasar Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Secara substantif, pengertian HKI dapat dideskripsikan sebagai hak-hak atas harta kekayaan yang merupakan produk olah pikir manusia (kemampuan intelektual manusia). Dengan maksud bahwa, Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak atas harta kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia.⁹

*“No attempt is made to propose a general theory of intellectual property. Such a theory would belong to a number of disciplines because intellectual property deals with information, rights, economics growth and power, not to mention the many subplots which are part of the whole story of intellectual property. This make it a natural target for theorizing within ethics, political philosophy, economics, sociology, and legal theory. Elaborating a satisfactorily integrated multidimensional theory of intellectual property is a big job. And in any case the goal of attempting to theorize a super-theory of intellectual property might be questioned”*¹⁰

Rahmadi Usman memberikan pengertian bahwa Hak Kekayaan Intelektual adalah hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.¹¹

Intelektualitas seseorang atau manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui daya cipta, rasa, karsa, dan karyanya yang memiliki nilai-

⁹ Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, Alumni, Bandung, 2003, hlm. 34

¹⁰ Peter Drahos, **A philosophy of Intellectual Property**, Dartmouth, USA, 1996, hlm. 199

¹¹ Rachmadi Usman, **Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual : Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia**, P.T ALUMNI, Bandung, 2003, hlm. 2

nilai moral, praktis, dan ekonomis.¹² Karya-karya seperti ini penting untuk dibedakan dari jenis kekayaan yang diperoleh dari alam, seperti dan atau tumbuhan. Dari segi ini, tampak mudah dipahami sebagaimana *intellectual property right* (IPR) yang berbeda dengan *real property*.¹³

Pemahaman akan konsep Hak Kekayaan Intelektual inilah yang sangat penting sebelum konsep tersebut diterapkan di masyarakat. Dengan cara bersosialisasi tersebut dapat meningkatkan pemahaman seluruh masyarakat bahwa ia memiliki hak atas karya intelektual yang sebenarnya dilindungi oleh hukum.¹⁴ Hukum HKI ini jg mencegah dilakukannya *penjiplakan* atau *plagiat*.¹⁵

1.1 Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual

Cabang HKI secara umum mengacu pada TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Organization*) yaitu perjanjian yang mengatur tentang ketentuan HKI dibawah WTO (*World Trade Organization*). Beberapa elemen pokok perlindungan menurut TRIPs ada 7 (tujuh) antara lain:

- a. Hak Cipta (*copyrights and related rights*)
- b. Merek Dagang (*trade mark*)
- c. Indikasi Geografis (*geographical indicators*)
- d. Deasain Industri (*industrial design*)

¹²*Ibid.*

¹³Suyud Margono dan Amir Angkasa, **Komersialisasi Aset Intelektual : Aspek Hukum Bisnis**, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2002, hlm. 4

¹⁴Prayudi setyadharma, *Pemahaman Tentang HaKI di Indonesia*, Jurnal ALSA INDONESIA vol.1 no.1 Februari 2004, hlm. 20

¹⁵Kata *plagiat* berasal dari bahasa Latin *plagiarius* yang secara terjemahan harafiah berarti penculik (*kidnapper*). Kini dalam pembahasan HKI, diartikan sebagai seseorang yang memperbanyak ciptaan orang lain dan menyebarkanluaskannya sebagai ciptaan yang diakui sebagai hasil karyanya sendiri

- e. Paten (*patent*)
- f. Desain tata letak sirkuit terpadu (*design of integrated circuits*)
- g. Informasi tertutup (*protection of undisclosed information*)

Dirjen HKI secara umum membuat pembagian Hak Kekayaan Intelektual dalam dua kategori yaitu: Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri¹⁶

2. Tinjauan Umum Hak Cipta

2.1 Sejarah Hak Cipta

Di dalam pengertian dan ruang lingkup Hak Cipta, disebutkan bahwa Hak Cipta merupakan hak khusus atau hak yang bersifat eksklusif.¹⁷ Hak Cipta merupakan terjemahan dari *copyright* dalam bahasa Inggris (secara harfiah artinya "hak salin"). *Copyright* diciptakan sejalan dengan penemuan mesin cetak. Sebelum penemuan mesin ini proses untuk membuat salinan dari sebuah karya tulisan memerlukan tenaga dan biaya yang hampir sama dengan proses pembuatan karya aslinya.

Namun setelah ditemukannya mesin cetak pada pertengahan abad ke-15, maka terjadilah perubahan dalam waktu yang pendek serta dengan biaya yang lebih ringan, sehingga perdagangan buku menjadi meningkat. Di bidang hak cipta perlindungan mulai diberikan di Inggris pada tahun 1557 kepada perusahaan alat tulis dalam hal penerbitan buku. Dalam akhir abad ke-17 para

¹⁶ Khorirul Hidayah, **Hukum Hki (Hak Kekayaan Intelektual) Kajian Undang-undang dan Integrasi Islam**, PT. Setara Press, 2017. Hlm 3-4

¹⁷ Widyopramono, **Tindak Pidana Hak Cipta Analisis dan Penyelesaiannya**, Sinar Grafika, Jakarta, 1992, hlm. 4

pedagang dan penulis menentang kekuasaan yang diperoleh para penerbit dalam penerbitan buku, dan menghendaki dapatnya ikut serta dan untuk menikmati hasil ciptaannya dalam bentuk buku. Sebagai akibat ditemukannya mesin cetak yang membawa akibat terjadinya perubahan masyarakat maka dalam tahun 1709 parlemen Inggris menerbitkan Undang-undang Anne (*The Statute of Anne*). Tujuan undang-undang tersebut adalah untuk mendorong “*learned men to compose and write useful work*”¹⁸

Dalam Tahun 1690, John Locke mengutarakan dalam bukunya “*Two Treatises on Civil Government*” bahwa pengarang atau penulis mempunyai hak dasar (“*natural right*”) atas karya ciptanya. Selain itu, peraturan tersebut juga mengatur masa berlaku hak eksklusif bagi pemegang *copyright*, yaitu selama 28 tahun, yang kemudian setelah itu karya tersebut menjadi milik umum yang bisa dimanfaatkan siapa saja secara bebas. Adapun perkembangan di Belanda dengan Undang-Undang tahun 1817, hak cipta (*Kopijregt*) tetap berada pada penerbit, baru dengan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1881 hak khusus pencipta (*uitsluitendrecht van de maker*) sepanjang mengenai pengumuman dan perbanyakan memperoleh pengakuan formal dan materiil. Dalam tahun 1886 terciptalah Konvensi Bern untuk perlindungan karya sastra dan seni, suatu pengaturan yang modern di bidang hak cipta.

Kehendak untuk ikut serta dalam Konvensi Bern, merupakan dorongan bagi Belanda terciptanya Undang-Undang Hak Cipta Tahun 1912 (*Auteurswet 1912*). *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works*

¹⁸Widyopramono, Op,Cit, Hlm 7

("Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra" atau "Konvensi Bern") pada tahun 1886 merupakan ketentuan hukum internasional yang pertama mengatur masalah *copyright* antara negaranegara berdaulat. Dalam konvensi ini, *copyright* diberikan secara otomatis kepada si pembuat karya cipta, dan pengarang atau pembuat tidak harus mendaftarkan karyanya untuk mendapatkan *copyright*. Segera setelah sebuah karya dicetak atau disimpan dalam satu media, si pengarang otomatis mendapatkan hak eksklusif *copyright* terhadap karya tersebut dan juga terhadap karya derivatif atau turunannya (karya- karya lain yang dibuat berdasarkan karya pertama), hingga si pengarang secara eksplisit menyatakan sebaliknya atau hingga masa berlaku *copyright* tersebut sudah habis.¹⁹

2.2 Pengertian Hak Cipta

Pengertian Hak Cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Pasal 1 yaitu:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perUndang-Undangan”.

Penjelasan mengenai hak eksklusif diatas adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak boleh ada pihak lain yang memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin pemegang hak. Istilah “mengumumkan atau memperbanyak” disini yaitu termasuk kegiatan menerjemahkan mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan,

¹⁹*Ibid*

meminjam, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik melalui sarana apapun. Seseorang yang telah mencurahkan segala daya upaya dari suatu ide yang menjadi berbagai ciptaan atau penemuan baru, dia memiliki hak alamiah atau hak dasar untuk mengawasi apa yang telah diciptakannya. Pada prinsipnya, Hak Cipta hanya melindungi suatu ekspresi dari sebuah ide. Hak Cipta tidak melindungi ide semata, karena hal tersebut mungkin saja terjadi apabila terdapat suatu karya yang hampir sama dengan pencipta yang berbeda. Hak Cipta tersebut diakui dan dilindungi sepanjang dapat dibuktikan bahwa ciptaan tersebut murni dari hasil jerih payahnya sendiri. Pengertian dasar dari Hak Cipta adalah merupakan Hak Eksklusif (*Exclusive Right*) bagi pencipta maupun penerima hak atas karya sastra dan karya senian tidak meniru hasil karya/ciptaan orang lain.²⁰

Sedangkan, Pengertian Hak Cipta menurut World Intellectual Property Organization adalah “*Copyright is a legal form describing right given to creator for their literary an artistic works*” yang artinya adalah Hak Cipta adalah terminologi hukum yang menggambarkan hak-hak yang diberikan kepada pencipta untuk karya-karyanya dalam bidang seni dan sastra.²¹

²⁰Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, Alumni, Bandung, 2003, hlm. 50

²¹Husain Saudah, *Hak Cipta dan Karya Cipta Musik*, Pustaka Litera Antara Nusa, Bogor, 2004, Hlm.6

Menurut Hutaeruk ada dua unsur penting yang terkandung dari rumusan pengertian Hak Cipta yang termuat di ketentuan Undang-undang Hak Cipta di Indonesia, yaitu:²²

- a. Hak yang dapat dialihkan, dialihkan kepada pihak lain;
- b. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun, dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripada (mengumumkan karyanya, menetapkan judulnya, mencantumkan nama sebenarnya atau nama samarannya dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya)

Hak yang dapat dialihkan disini dapat menjadi bukti nyata bahwa hak cipta merupakan hak kebendaan dan dapat diketahui pula bahwa hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang merupakan satu bagian dari benda tidak berwujud (benda Imaterial).²³

2.3 Prinsip-Prinsip Hak Cipta

Hak Cipta ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sehingga dapat digunakan sebagai acuan terhadap bentuk perlindungan yang perlu untuk dilindungi yang berkaitan dengan karya cipta seorang pencipta, yakni:²⁴

1. Hak cipta melindungi perwujudan dari sebuah ide bukan ide itu sendiri. Pada prinsip ini, perwujudan dari suatu ide tersebut yang mendapat perlindungan dari hak cipta. Karena perlindungan hak cipta

²²M. Hutaeruk, *Peraturan Hak Cipta Nasional*, Erlangga, Jakarta, 1982, hlm. 11

²³Arif Lutfiansori, *Hak Cipta dan Perlindungan Foklor di Indonesia*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2010, hlm. 69

²⁴Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, 2004, hlm. 8-10

adalah konsep bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan, misalnya adalah buku.

2. Hak cipta yang timbul dengan sendirinya suatu hak cipta yang merupakan hasil asli dari seorang pencipta yang telah mewujudkan/menuangkan idenya dalam suatu bentuk yang berwujud. Dengan adanya wujud dari suatu ide tersebut maka lahirlah suatu ciptaan. Ciptaan tersebut dapat untuk diumumkan atau tidak diumumkan. Untuk ciptaan yang tidak diumumkan maka hak ciptanya tetap ada
3. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta dalam hak cipta, suatu ciptaan yang diumumkan ataupun tidak diumumkan (*published/unpublished work*) keduanya dapat memperoleh hak cipta
4. Hak cipta suatu ciptaan yang telah diakui oleh hukum, harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan. Hal ini berkaitan dengan adanya hak ekonomi dalam UUHC yang dilakukan dalam bentuk perbanyakan atau pengumuman sebuah ciptaan.²⁵

²⁵Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin, **Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum**, Raja Grafindo, Jakarta, 2004, hlm. 8-10

2.4 Ciptaan-Ciptaan Yang Dilindungi Hak Cipta

Ciptaan yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri, konsep dasar hukum hak cipta seperti itu dianut dalam peraturan perUndang-Undangan Hak Cipta di Indonesia sebagaimana dapat kita simak dalam penjelasan angka 1 Undang-Undang Hak Cipta 1997. Dengan demikian, yang dilindungi adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan bukan masih merupakan gagasan. Bentuk nyata ciptaan tersebut bisa terwujud khas dalam bidang kesusastraan, seni maupun ilmu pengetahuan. Konvensi Internasional Hak Cipta 1952 *Universal Copyright Convention* (UCC). Pasal 1 menentukan yang dilindunginya yaitu bidang: kesusastraan, ilmu pengetahuan (scientific), dan pekerjaan seni (*artistic work*) termasuk karya tulis, music, drama, sinematografi, lukisan, pahatan dan patung.

Hukum Indonesia secara jelas mengatur ciptaan yang dilindungi, yang selengkapnyanya menyebutkan jenis-jenis Ciptaan yang dilindungi yaitu:

- a. *Buku, pamflet, program computer, susunan perwajahan karya tulis yang diterbitkan dan semua karya tulis lainnya*
- b. *Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lainnya yang diwujudkan dengan cara diucapkan*
- c. *Alat peraga untuk kepentingan pengetahuan*
- d. *Ciptaan lagu, music dengan/tanpa teks, termasuk kerawitan dan rekaman suara*
- e. *Drama, tari, perwayangan, pantomime, dan koreografi*
- f. *Karya pertunjukan*
- g. *Karya siaran*
- h. *Seni rupa seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, seni terapan, dan yang berupa seni kerajinan tangan*
- i. *Arsitektur, peta, seni batik, fotografi, dan sinematografi*

j. *Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lainnya dari hasil pengalih wujudan.*²⁶

1. Perlindungan Terhadap Hak Cipta

Di dalam Hak Cipta terdapat 3 standar yang harus dipenuhi agar Hak Cipta tersebut dapat dilindungi, yaitu:

3.1 Keaslian (Orisinalitas):

Kata asli atau uji keaslian bukan berarti karya tersebut harus betul baru atau unik. Bahkan suatu karya yang didasarkan pada sesuatu yang telah menjadi milik umum mungkin saja masih asli.

3.2 Kreativitas

Kreativitas menjadi patokan kemampuan suatu karya dapat diberikan hak cipta adalah menunjuk secara sederhana suatu derajat dengan ukuran keaslian. Meskipun suatu karya merupakan sebuah tiruan yang secara keseluruhan atau sebagian dari karya sebelumnya, bila dalam proses pembuatan karya tersebut terdapat penilaian kreatif mandiri dari penciptanya yang bisa disebut juga dengan kreativitas maka karya tersebut adalah asli.

3.3 Perwujudan

Suatu ciptaan diwujudkan dalam satu media ekspresi yang berwujud manakala perwujudan berupa hasil perbanyakan atau rekaman, dilakukan oleh atau di bawah kewenangan pencipta yang bersifat permanen atau stabil sehingga dapat dilihat, direproduksi atau dikomunikasikan dalam jangka waktu yang cukup lama. Suatu ciptaan yang terdiri dari suara, gambar

²⁶ Adrian Sutedi, **Hak Atas Kekayaan Intelektual**. PT. Sinar Grafika, 2010. Hlm 116-117

ataupun keduanya untuk tujuan tertentu sebagaimana untuk memenuhi persyaratan ini.²⁷

2. Tinjauan Umum Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaannya, atau hak mengizinkan atau melarang oranglain untuk mengumumkan dan atau memperbanyak ciptaannya. Hak ekonomi meliputi:

1. Hak penggandaan (*reproduction right*)
2. Hak penyebarluasan (*distribution right*)
3. Hak adaptasi (*adaptation right*), meliputi hak penerjemahan, hak dramatisasi, hak film.
4. Hak atas program siaran (*broadcasting right*)²⁸
 - a. *The reproduction right*: hak reproduksi merupakan hak yang paling dasar dari seluruh hak ekonomi pencipta dan hak ini diakui baik dalam konvensi Bern, Universal Copyright Convention (UCC) maupun hukum hak cipta di setiap negara. Hak ini adalah untuk memberi izin mereproduksi atau mengkopi, menggandakan jumlah ciptaan dengan berbagai cara.
 - b. *The distribution right*., hak memberi izin untuk mendistribusikan (menyebarkan) hasil penggandaan suatu karya kepada publik,

²⁷<http://rjparinduri.com/2010/08/07/interface-hki-dan-hk-persaingan/>, Rahmi Jened, IPR's on the street, Interface HKI dan Hukum Persaingan, mengutip dari Earl W. Kintner dan Jack Lahr, *An Intellectual Property Law Primer*, Clark Boardman, New York, 1983, diakses pada tanggal 8 April 2018

²⁸ Khoirul Hidayah, MH. **Hukum HKI (Hak Kekayaan Intelektual diindonesia kajian Undang-Undang dan integrasi islam**, PT. Setara Press, 2017. hlm 50-51

termasuk kelompok hak ini adalah hak untuk menuai, menyewakan, dan bentuk-bentuk lain pengalihan hasil perbanyakan dari suatu karya. Kecuali dengan karya *cinematography* dan di dalam konvensi Bern dan UCC hak ini tidak terlalu jelas diakui.

- c. *The adaptation right*: hak untuk memberi izin melakukan adaptasi, aransemen, atau perbuatan lain untuk mengubah bentuk sebuah karya, misalnya menerjemahkan suatu karya dari satu bahasa ke bahasa lain, membuat aransemen musik, dan lain-lain.
- d. *The broadcasting right*: adalah hak untuk memberi izin untuk menyiarkan suatu karya dengan pentransmisian tanpa kabel. Hak ini juga diakui dalam konvensi Bern dan UCC. *Broadcasting* disini adalah penyiaran suara dan gambar dari suatu karya, misalnya oleh radio dan televisi dan berbagai bentuk pengomunikasian karya pada publik secara tidak langsung tetapi tidak menggunakan kabel.²⁹

5. Prinsip *Substantial Similarity*

Pelanggaran hak cipta berkaitan erat dengan konsep *substantial similarity* pada Undang-Undang Hak Cipta, istilah *substantial similarity* merupakan istilah asing yang dicari padanan istilahnya dalam bahasa Indonesia.

²⁹*Ibid.*,

Pengertian *substantial similarity* pada hak cipta menurut *Black Law*

Dictionary adalah:

*A strong resemblance between a copyrighted work and an alleged infringement, thereby creating an inference of unauthorized copying. The standard for substantial similarity is whether an ordinary person would conclude that the alleged infringement has appropriated nontrivial amounts of the copyrighted work's expressions.*³⁰

Pada pengertian di atas dapat dilihat pengertian unsur *substantial similarity* pada Hak Cipta unsur yang diutamakan adalah pandangan publik selaku awam digunakan untuk menyimpulkan sebuah pelanggaran dari persamaan atau kemiripan tersebut telah terjadi atau tidak.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti dari sama adalah serupa, tidak berbeda, tidak berlainan. Sementara, arti mirip menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hampir sama atau serupa. Dengan demikian, kata mirip memiliki arti yang lebih luas dari kata sama.

Dalam menilai *substantial similarity* menurut Shyamkrishna Balganes, Irina D. Manta, dan Tess Wilkinson Ryan.³¹ di dalam jurnalnya, menyatakan:

by the time a court reaches the question of substantial similarity, the jury has heard and analyzed a good deal of evidence about: the plaintiff, the defendant, the creativity involved, the process through which the work was created, the reasons for which the work was produced, the defendant's own creative efforts and behavior, and, on occasion, the market effects of the defendant's copying.

Menurut pendapat diatas sebuah kasus pelanggaran Hak Cipta diperiksa pengadilan Menyangkut pertanyaan ada atau tidak *substantial similarity*,

³⁰ Bryan A. Garner, **Black Law Dictionary**, West Publishing Co., Minnesota, 2009, Ninth Edition.

³¹ Syamkrishna Balganes (Eds.), **Judging Similarity**, University of Pennsylvania Law School, Penn Law: Legal Scholarship Repository, Pennsylvania, 2014. hlm. 269.

pengadilan telah menganalisa dan mendengar dari beberapa bukti yang disampaikan atau beberapa bukti yang terkait dengan: keterangan yang disampaikan penggugat, keterangan yang disampaikan tergugat ada atau tidaknya proses kreativitas yang terlibat dalam pembuatan ciptaan, proses yang ditempuh dalam membuat sebuah ciptaan itu ada, alasan-alasan mengapa ciptaan itu diproduksi, ada atau tidaknya usaha kreatif dari tergugat, kebiasaan penggugat dan dalam keadaan mana ciptaan yang meniru itu bisa mempengaruhi pasar. Jadi tidak semata mata menilai sebuah kesamaan atau kemiripan pada Desain Visual dengan hanya melihat kesamaan atau kemiripan harus mempertimbangkan banyak hal yang menyangkut bagaimana ciptaan itu dibuat.

Setelah melihat definisi diatas bahwa *substantial similarity* memiliki banyak unsur- unsur yang harus dikaji di dalam memutus suatu perkara mengenai kesamaan Desain Visual dalam Hak Cipta. Dalam memutus perkara hakim juga akan melihat perbandingan kedua kesamaan ciptaan Desain Visual melalui pendapat orang awam yang digunakan untuk menyimpulkan sebuah pelanggaran dari persamaan atau kemiripan tersebut telah terjadi atau tidak.

Menurut Mark V.B Patridge.³² di dalam jurnalnya mendefinisikan *substantial similarity* bahwa:

The term “substantial similarity” causes confusion in the copyright infringement analysis because the same term has different meanings at two different points in the infringement analysis. To prove infringement, the

³² Mark. V.B. Patridge, **Understanding Substantial Similarity and Scope of Protection (online)**, Mark Patridge Journal law, <http://www.pattishall.com/pdfdiakses> 10 April 2018

plaintiff must show that the defendant copied elements of a work that are original.

Dalam penggunaan prinsip *substantial similarity* akan menimbulkan kebingungan bagi orang yang akan menganalisa pelanggaran Hak Cipta, hal ini timbul karena adanya perbedaan pengertian dalam melihat dua objek ciptaan yang sama, untuk menunjukkan sebuah pelanggaran penggugat harus menunjukkan kepada tergugat bahwa karya ciptaan si penggugat adalah yang asli atau orisinal.

Lebih jelasnya lagi dijelaskan mengenai pembuktian dengan *substantial similarity* yaitu:³³

“Test for infringement involves two separate inquiries. First, did the defendant actually copy the plaintiff’s work? Second, were the copied elements protected expression and sufficiently important to be actionable. In other words, did the copying constitute infringement? The term “substantial similarity” is used by the courts for both inquiries, but has a different meaning in each instance.”

Pengertian diatas lebih menjelaskan bahwa dalam membuktikan pelanggaran melibatkan dua pembuktian yang terpisah, yang pertama adalah kemungkinan tergugat meniru ciptaan penggugat dan yang kedua adalah hal yang ditiru tersebut ada upaya untuk dilindungi atau hal tersebut penting untuk dilindungi, dengan kata lain telah dilindungi secara hukum. Penggunaan kata *substantial similarity* dalam pengadilan digunakan penggugat maupun tergugat namun memiliki perbedaan sudut pandang dalam melihat kesamaan *substantial similarity* tersebut.

³³ *Ibid*

Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta unsur prinsip *substantial similarity* terdapat pada penjelasan pasal 44 ayat (1) menjelaskan bahwa:

“Yang dimaksud dengan “sebagian yang substansial” adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.”

6. Tinjauan Umum Keaslian (*Originality*)

Suatu Karya harus merupakan karya asli. Dengan kata lain, karya tersebut haruslah dihasilkan oleh orang yang mengakui karya tersebut sebagai karangan atau ciptaannya. Karya tersebut tidak boleh dikopi atau di reproduksi dari karya lain. Jika si pencipta atau pengarang telah menerapkan tingkat pengetahuan, keahlian dan penilaian yang cukup tinggi dalam proses penciptaan karyanya, hal ini sudah dianggap cukup memenuhi sifat keaslian guna memperoleh perlindungan Hak Cipta.³⁴

Di dalam Undang-Undang Hak Cipta nomor 28 tahun 2014 Indonesia aturan atau norma keaslian ini diatur pada pasal 1 ayat 2 dan 3 sebagai berikut:

Pasal 1 Ayat 2:

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”

Pasal 1 Ayat 3:

“Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

³⁴ Tim Lindsey (Eds.), **Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar**, Alumni, Bandung, 2013, hlm. 106.

Isi dari ayat ke 2 dan 3 di dalam Undang-Undang No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta berbeda dengan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002, pada pasal 1 ayat 2 perbedaan dengan Undang-Undang yang lama yaitu kata-kata yang digunakan lebih diperluas dan singkat namun tetap memiliki pengertian yang sama, lalu di dalam Undang-Undang yang lama isi pasal 1 ayat 3 lebih menekankan keaslian dari ciptaan dan belum banyak variabel ciptaan yang dilindungi, di dalam Undang-Undang Hak Cipta terbaru kata-kata keaslian tidak dicantumkan karena memang sebuah ciptaan itu memang harus benar-benar berasal dari pencipta yang bersangkutan yang bersifat khas dan pribadi seperti yang sudah di jelaskan pada pasal 1 ayat 2 dan bukan merupakan tiruan karya pihak lain dan diperjelas bahwa ciptaan itu harus diekspresikan ke dalam bentuk nyata karena Hak Cipta tidak melindungi ciptaan yang masih berupa ide.

Menurut Ketentuan *Berne Convention*, unsur keaslian (*originality*) merupakan hal yang esensial agar suatu karya dapat diberikan perlindungan Hak Cipta.

Persyaratan keaslian merupakan akibat langsung dari persyaratan asal ciptaan (*authorship*).Indonesia menetapkan perlindungan hak cipta diberikan pada ciptaan yang bersifat pribadi dengan memenuhi persyaratan keaslian (*originality*), berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi (*creativity*), dan dalam bentuk yang khas (*fixation*). Namun, sebaiknya jika konsisten dengan tradisi hukum *Civil Law System*, persyaratan keaslian (*originality*), dan kreativitas (*creativity*) harus dengan derajat yang tinggi, sedangkan persyaratan

perwujudan (*fixation*) tidak bersifat mutlak. Indonesia yang mewarisi tradisi hukum *Civil Law System* seharusnya titik tolak pengaturan Hak Cipta dari hak pencipta (*author right system*).³⁵

Konsep originality dalam *Common Law System* adalah cukup jika suatu karya berasal dari derajat penemuan pencipta secara mandiri (... *to be sufficient if the work originates from the author independently of the degree of inventiveness*). Sedangkan *Civil Law System* meminta suatu tanda kepribadian dari pencipta atas suatu karya atau suatu tanda kepribadian yang tercetak (... *a mark of personality of the creator of the work or an imprint of personality*). Namun, konsep ini terjembatani dengan pengaturan TRIPs yang menginginkan negara anggota untuk menerapkan *Berne Convention* sebagai basis minimal dalam rangka perlindungan Hak Cipta.³⁶

Syarat keaslian (*originality*) terkait dengan Hak Cipta sebagai kekayaan (*property*), ciptaan harus benar dari eksistensi pencipta. Apa yang dapat dilindungi sebagai Hak Cipta adalah milik pribadi, sedangkan apa yang tidak dapat dilindungi adalah milik umum (*public domain*). Apa yang kita andalkan sebagai batasan fisik, untuk membagi antara milik pribadi dan milik umum dan untuk melukiskan batasan pembagian dalam kepemilikan pribadi, adalah konsep keaslian (*originality*) dalam Hak Cipta. Penentuan keaslian merupakan petunjuk untuk memastikan ruang lingkup kekayaan pribadi dari pencipta

³⁵Rahmi Jened, **Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, hlm. 80.

³⁶Rahmi Jened, *op.cit.* hlm. 81.

dalam isi ciptaannya. Keaslian adalah persyaratan hukum secara aktual untuk kepastian perlindungan.³⁷

Derajat keaslian Hak Cipta tidak seperti derajat kebaruan (*novelty*) dalam bidang paten sebagai suatu invensi. Berkaitan dengan syarat keaslian, Miller.³⁸ mengemukakan bahwa:

“The essence of copyrights is originality, which implies that the copyright owner or claimant originated the work. By contrast to a patent, however, a work of originality need to be novel. An author can claim, copyright in a work as long as he created it himself, even if a thousand of people created it before him. Originality does not imply novelty; it only implies that the copyright claimant did not copy from, someone else.”

Hal mendasar pada Hak Cipta adalah keaslian yang menyiratkan bahwa pemegang Hak Cipta atau pihak yang mengklaim sebagai pihak yang membuat karya tersebut. Sebaliknya dengan paten, keaslian suatu karya tidaklah harus baru. Pencipta dapat mengklaim Hak Cipta atas suatu karya sepanjang pencipta itu sendiri yang menciptakan, bahkan jika seribu orang telah menciptakan karya (yang sama) sebelumnya. Keaslian bukan menyiratkan kebaruan, melainkan hal tersebut menyiratkan bahwa yang bersangkutan tidak meniru dari orang lain. Keaslian atau orisinalitas adalah bahwa perwujudan gagasan atau ide itu benar-benar dari diri dan pikiran pencipta sendiri.³⁹

³⁷ *Ibid.*

³⁸ Arthur R. Miller dan Michael H. Daris, **Intellectual Property. Patent, Trademarks and Copyright**, West Publishing, St. Paul Minn., 1990, hlm. 290.

³⁹ Rahmi Jened, *op, cit.*, hlm. 81.

7. Pelanggaran Hak Cipta

Umumnya, hak cipta dilanggar jika materi Hak Cipta tersebut digunakan tanpa izin dari pencipta yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya. Untuk terjadinya pelanggaran, harus ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Namun, dalam keadaan sebagai penggugat, pencipta atau pemegang Hak Cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya. Hak Cipta tidak dilanggar jika karya-karya sejenis di produksi secara independen, dalam hal ini masing-masing pencipta akan memperoleh Hak Cipta atas karya mereka.⁴⁰ Dalam hal melakukan pembuktian, sesuai dengan buku ke empat Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPdt) yaitu pada pasal 1865 yang menyebutkan bahwa:⁴¹

“Setiap orang yang mendalilkan bahwa ia mempunyai suatu hak, atau, guna meneguhkan haknya sendiri maupun membantah suatu hak orang lain, menunjuk pada suatu peristiwa, diwajibkan membuktikan adanya hak atau peristiwa tersebut.”

Berdasarkan pada pasal diatas beban pembuktian diberikan kepada pihak yang memiliki kepentingan pada sebuah perkara baik penggugat maupun tergugat, pihak penggugat harus dapat membuktikan peristiwa atau kejadian yang diajukannya dan pihak tergugat dalam perkara harus dapat mengajukan bukti-bukti sebagai bantahan dari penggugat, apabila salah satu dari mereka tidak dapat mengajukan bukti, maka pihak yang tidak dapat mengajukan bukti adalah pihak yang kalah.

⁴⁰Tim Lindsey (Eds.), *op.cit.*, hlm. 122.

⁴¹Pasal 1865 Buku ke Empat **Kitab Undang-Undang Hukum Perdata**

Menurut Rahmi Janed dalam bukunya “Hukum Hak Cipta” membagi pelanggaran hak cipta menjadi 3 bagian yaitu: ⁴²

a. Pelanggaran langsung

Pelanggaran langsung dapat berupa tindakan mereproduksi dengan meniru karya asli .meski hanya sebagian kecil karya asli yang ditiru, jika merupakan substansial part adalah pelanggaran, dalam hal ini di tetapkan oleh pengadilan.

b. Pelanggaran atas dasar kewenangan

Dalam pelanggaran atas dasar kewenangan (*authorization infringement*) ini tidak dipermasalahkan sisi pelanggaran (*an sich*) itu sendiri, tetapi penekanannya pada: “Siapa yang akan bertanggung jawab (*who is liable?*)” Pada hakikatnya hal ini untuk meyakinkan bahwa si pencipta atau pemegang Hak Cipta akan mendapat kompensasi yang layak. Bentuk pelanggaran atas dasar kewenangan ini membebankan tanggung gugat pada pihak-pihak yang dianggap mempunyai kewenangan atas pelaksanaan pekerjaan di mana pelanggaran Hak Cipta itu terjadi.

c. Pelanggaran tidak langsung

Kadang timbul kerancuan antara pelanggaran langsung dan pelanggaran tidak langsung. Tolak ukur yang dipakai pada pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*) adalah bahwa “si pelanggar tahu” atau “selayaknya mengetahui bahwa barang-barang yang terkait

⁴²Rahmi Janed, *op,cit.* hlm. 215 -220

dengan mereka adalah hasil dari pengadaan yang merupakan pelanggaran. Cara lain yang dianggap sebagai pelanggaran oleh seseorang terhadap suatu Hak Cipta adalah saat seseorang.⁴³

- d. Memberi wewenang (berupa persetujuan atau dukungan) kepada pihak lain untuk melanggar Hak Cipta;
- e. Memiliki hubungan dagang atau komersial dengan barang- barang bajakan ciptaan-ciptaan yang dilindungi Hak Cipta;
- f. Mengimpor barang-barang bajakan ciptaan yang dilindungi Hak Cipta untuk dijual eceran atau didistribusi
- g. Memperbolehkan suatu tempat pementasan umum untuk digunakan sebagai tempat melanggar pementasan karya yang melanggar Hak Cipta. Pelanggaran-pelanggaran semacam ini dapat dikenakan denda atau sanksi pidana secara khusus yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta

8. Tinjauan Umum Desain

8.1 Tinjauan Umum Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak perwajahan). Dengan demikian,

⁴³Tim Lindsey (Eds.), *op.cit.*, hlm. 123

gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.⁴⁴

8.2 Tinjauan Umum Unsur/Elemen Desain Visual

Desain Visual meliputi: bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur, warna, *value*, dan ruang. Unsur-unsur seni rupa dan desain sebagai bahan merupa (menyusun seni). Satu sama lain saling berhubungan sehingga merupakan satu kesatuan. Setiap karya seni/ desain di dalamnya pasti memiliki semua unsur tersebut. Adapun hubungan-hubungan antar unsur adalah:

1. Benda apa saja, termasuk karya seni pasti memiliki bentuk dan setiap bentuk tersebut dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, dan gempal (volume)
2. Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) mempunyai raut, ukuran, arah, warna, *value*, dan tekstur.
3. Setiap bentuk selalu dan pasti menempati ruang, baik berupa ruang dwipatra (2D) ataupun trimatra (3D).⁴⁵

Bentuk dalam ruang memiliki kedudukan, jumlah, jarak, dan gerak. Empat hal tersebut merupakan pertalian antara bentuk dan ruang. Benda apa saja di alam ini, juga karya seni/ desain tentu mempunyai bentuk (form). Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal. Kerikil, pasir, kelereng dan semacamnya yang relatif kecil dan “tidak berdimensi” dapat dikategorikan titik. Kotak, tangki minyak, rumah, dan semacamnya yang memiliki dimensi panjang dan lebar dapat disederhanakan

⁴⁴ Kusrianto, **Pengantar Desain Komunikasi Visual**, Jakarta Barat, 2006. Hlm 2

⁴⁵ Sanyoto, **Dasar-Dasar Seni dan Desain**, Jakarta, 2009. Hlm 118

menjadi gempal/ volume. Bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu objek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

Sementara pada kategori sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu:⁴⁶

1. **Huruf (*Character*)**

Huruf direpresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk tulisan sebagai wakil dari bahasa verbal dengan bentuk visual langsung, seperti A, B, C, dsb.

2. **Simbol (*Symbol*)**

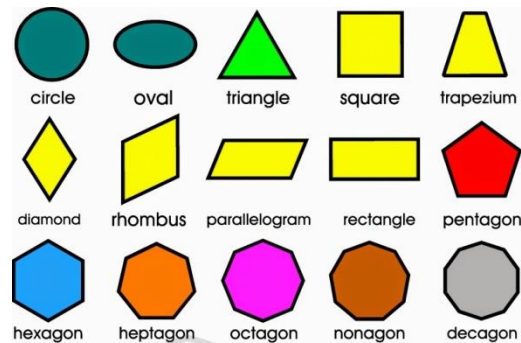
Symbol yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai simbol atau lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata, misalnya gambar orang, bintang, matahari dalam bentuk sederhana (simbol), bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

3. **Bentuk Nyata (*Form*)**

Bentuk ini betul-betul mencerminkan kondisi fisik dari suatu objek. Seperti gambar manusia secara detil, hewan atau benda lainnya.

⁴⁶*Ibid.*, Hlm 119

Gambar 2.1



Sumber: <https://belajarmultimedia.com/2010/09/16/fungsi-desain-komunikasi-visual/>

a. Bentuk Garis (*line*)

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Garis adalah unsur dasar untuk membangun bentuk atau konstruksi desain. Di dalam dunia komunikasi visual seringkali kita menggunakan *dotted line*, *solid line*, dan garis putus-putus.

Gambar 2.2



Sumber: <https://belajarmultimedia.com/2010/09/16/fungsi-desain-komunikasi-visual/>

b. Bentuk Warna (Color)

Warna dari kamus bahasa Indonesia susunan W.S.J. Poerwadarminta penulis hanya menemukan bahwa warna artinya rupa atau corak. Dalam kamus bahasa Inggris susunan Webster tertulis bahwa:

“Color is general name for the non spatial component of the sensation arising from the activity of the retine of the eye and its associated nerve system ”

Warna adalah nama umum dari bagian komponen sensasi dari sebuah aktivitas retina mata terhadap sistem syaraf terkait. Selanjutnya, Warna merupakan fenomena getaran/ gelombang yang diterima indra penglihatan. Warna dapat didefinikan secara objektif/ fisik sebagai cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.

Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah *red, green, blue* (merah, hijau, biru), dalam komputer disebut warna model RGB. Warna pokok *subtractive* menurut teori adalah *sian(cyan), magenta, dan kuning (yellow)*, dalam komputer disebut warna model CMY.⁴⁷

⁴⁷*Ibid.*, Hlm 120

Gambar 2.3



Sumber: <https://belajarmultimedia.com/2010/09/16/fungsi-desain-komunikasi-visual/>

Sistem warna RGB merupakan carapenampilan warna dengan pengabungan cahaya. Prinsip kerjanya berdasarkan pada kemampuan mata dalam menangkap persepsi warna dengan pengabungan cahaya merah, hijau, dan biru sebagai warna primer sistem RGB. Sistem RGB atau *additive color system* adalah model warna yang berdasarkan pencampuran warna dari emisi cahaya. Model ini digunakan oleh media elektronik (layar, TV, monitor, LCD, kamera digital, dan lain-lain).⁴⁸

Selanjutnya, di dalam komputer sistem pewarnaan dengan pigmen itu selalu dirumuskan dengan formulasi CMYK. Unsur K berarti kadar atau prosentase warna hitam/ gelap (black), karena warna selalu mengandung unsur warna gelap. Sistem pewarnaan dengan pigmen CMYK disebut pula sebagai *subtractive color system*. Sistem CMYK ini digunakan untuk proses cetak mencetak dengan media kertas, plastik, atau kain. Warna bahan (pigmen) yang memiliki warna lengkap adalah tinta cetak, baik cetak offset maupun tinta printer komputer. Tinta cetak memiliki warna biru kehijau-

⁴⁸ *Ibid.*, Hlm 121

hijauan (cyan), merah keungu-unguan atau magenta, dan kuning yang sesungguhnya. Pada komputer digunakan pula warna dengan model CMYK tersebut. Dengan demikian jika kita merancang sesuatu (desain) dengan komputer yang nantinya akan dicetak, sebaiknya menggunakan warna-warna dengan model CMYK tersebut agar hasil cetakannya tepat.⁴⁹

4. Bentuk Ukuran (*Size*)

Setiap bentuk (titik, garis, bidang, gempal) tentu memiliki ukuran, bisa besar, kecil, panjang, pendek tinggi, rendah. Ukuran-ukuran ini bukan dimaksudkan dengan besaran sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi. Nisbi artinya ukuran tersebut tidak mempunyai nilai mutlak atau tetap, yakni bersifat relatif atau tergantung pada area dimana bentuk tersebut berada.

5. Tekstur (*Texture*)

Setiap bentuk atau benda apa saja di alam ini termasuk karya seni mesti memiliki permukaan atau raut. Setiap permukaan atau raut memiliki nilai atau ciri khas. Nilai atau ciri khas permukaan tersebut dapat kasar, halus, polos, bermotif/ bercorak, mengkilat, buram, licin, keras, lunak, dan sebagainya. Itulah tekstur atau ada yang menyebut barik. Dengan demikian, tekstur adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Dari berbagai tekstur tersebut ada yang bersifat teraba, disebut tekstur raba. Ada yang bersifat visual disebut tekstur lihat. Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indra peraba (ujung jari). Termasuk tekstur raba adalah

⁴⁹ *Ibid.*, Hlm 122

tekstur kasar-halus, licin-kasar, dan keras-lunak. Sedangkan, tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan lewat panca indra penglihatan.

6. **Ruang (*Space*)**

Ruang merupakan unsur rupa yang mesti ada, karena ruang merupakan tempat bentuk-bentuk berada (*exist*). Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang. Dikarenakan suatu bentuk dapat dua dimensi atau tiga dimensi, maka ruang pun meliputi ruang dua dimensi (dwimatra) dan ruang tiga dimensi (trimatra).

7. **Arah (*Direction*)**

Arah merupakan unsur seni/ rupa yang menghubungkan bentuk raut dengan ruang. Setiap bentuk (garis, bidang, atau gempal) dalam ruang tentu mempunyai arah terkecuali bentuk raut lingkaran dan bola. Arah bisa horizontal, vertikal, diagonal atau miring ke dalam membentuk sudut dengan tafril. Arah horizontal, diagonal, dan vertikal akan lebih membentuk ruang dua dimensi, dan arah ke dalam membuat sudut lebih membentuk ruang maya.⁵⁰

8.3 Tinjauan Umum Fungsi Desain Visual

Empat fungsi Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberitahu atau memberi informasi (*to inform*), mencakup: menjelaskan, menerapkan dan mengenalkan.
2. Untuk memberi penerapan (*to enlighten*), mencakup: membuka pikiran dan menguraikan.

⁵⁰ *Ibid.*, Hlm 123-125

3. Untuk membujuk (*to persuade*), mencakup: menganjurkan (umumnya dalam periklanan), komponen-komponennya termasuk kepercayaan, logika, dan daya tarik.
4. Untuk melindungi (*to protect*) fungsi khusus untuk desain kemasan dan kantong belanja.

Fungsi 1, 2, dan 3 lebih saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya dan tergantung dari permasalahan yang dituju.⁵¹

8.4 Tinjauan Umum Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Identifikasi

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh baik oleh produsennya maupun konsumennya. Kita akan lebih mudah membeli minyak goreng dengan menyebutkan merek X ukuran Y liter daripada hanya mengatakan membeli minyak goreng saja. Atau kita akan membeli minyak goreng merek X karena logonya berkesan bening, bersih, dan “sehat”.

Jika desain komunikasi visual digunakan untuk identifikasi lembaga seperti sekolah, misalnya. Maka orang akan lebih mudah menentukan sekolah

⁵¹ Safanayong, **Desain Komunikasi Visual Terpadu**, PT. Arte Intermedia, 2006. Hlm 3

A atau B sebagai favorit, karena sering berprestasi dalam kancah nasional atau meraih peringkat tertinggi di daerah itu.⁵²

8.5 Desain Visual Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Sebagai sarana informasi dan instruksi, desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala, contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang kita jumpai sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-tempat umum seperti telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan. Inilah sekali lagi salah satu alasan mengapa desain komunikasi visual harus bersifat universal.⁵³

8.6 Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (**secara visual**) dan **membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster**. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai

⁵² *Ibid.*, Hlm 5

⁵³ *Ibid.*, Hlm 6-7

tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.⁵⁴

9. Perbedaan Hak Cipta, Merek, dan Paten

HAKI terdiri dari berbagai macam cabang:

1. hak cipta;
2. paten;
3. merek;
4. rahasia dagang;
5. desain industri;
6. indikasi geografis; dan
7. tata letak sirkuit terpadu

Secara hukum, Indonesia telah mengatur ketujuh macam HAKI di atas. Namun dalam penelitian ini hanya akan membahas tiga macam HAKI yang paling umum digunakan dalam melindungi sebuah bisnis, yaitu Hak Cipta, Merek, dan Paten. Ketiga hal ini melindungi aspek yang berbeda dalam bisnis.

9.1 Hak Cipta

Dasar Hukum : Undang-Undang Hak Cipta No.28 Tahun 2014

Pengertian: Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau

⁵⁴<https://belajarmultimedia.com/2010/09/16/fungsi-desain-komunikasi-visual/> Diakses tgl 8 maret 2018

memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Objek Yang Dilindungi: Adapun objek yang dilindungi oleh Hak Cipta adalah ciptaan hasil karya pencipta dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

9.2 Hak Merek

Dasar Hukum: Undang-Undang No.15 Tahun 2001

Pengertian: Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 memuat ketentuan hukum mengenai Merek, yaitu sebagai tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa.

Objek Yang Dilindungi: Merek memberikan perlindungan bagi logo/symbol dagang (seperti yang tercantum pada Pasal 1 angka 1 UU No. 15 Tahun 2001) dengan memberikan hak atas merek yang bersangkutan. Hak atas merek merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek yang terdaftar dalam daftar umum merek untuk jangka waktu tertentu. Hak tersebut untuk menggunakan sendiri merek tersebut atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya (perhatikan ketentuan Pasal 3 UU No. 15 Tahun 2001).

9.3 Hak Paten

Dasar Hukum: Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten

Pengertian: Pasal 1 angka 1 UU No. 14 Tahun 2001 memuat ketentuan hukum mengenai paten yaitu sebagai hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

Objek Yang Dilindungi: Objek yang dilindungi oleh paten yaitu invensi dalam bidang teknologi. Lebih lanjut Pasal 1 angka 2 UU No. 14 Tahun 2001 memberikan pengertian mengenai invensi, yaitu ide inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.⁵⁵

⁵⁵ <https://www.ziliun.com/perbedaan-paten-merek-dan-hak-ciata/> Diakses 22 Juli 2018

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif adalah suatu prosedur ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan dari sisi normatif nya yang objeknya adalah hukum itu sendiri. Yuridis normatif yang berarti penelitian ini dilakukan dengan mengkaji bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014.⁵⁶

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian normatif di penulisan ini adalah:

a. Perundang-undangan (*statue approach*)

Dalam penelitian ini peneliti akan mengkaji peraturan per undang-undangan dan peraturan tertulis yang mengatur bagaimana perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014

⁵⁶ Jhony Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normative**, Banyumedia, Malang, 2011, hlm 57.

b. Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*)

Pendekatan komparatif dilakukan dengan membandingkan bagaimana aturan prinsip originalitas Amerika dan Undang-Undang Hak Cipta.⁵⁷

c. Pendekatan Kasus (*Case Approach*)

Pendekatan kasus dilakukan dengan cara menelaah kasus-kasus yang berkaitan dengan isu yang dihadapi. Kasus itu dapat berupa kasus yang terjadi di Indonesia maupun di negara lain.

C. Jenis Dan Sumber Bahan Hukum

1. Jenis Bahan Hukum

Sumber hukum dalam penelitian hukum dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu: bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Berikut adalah penjelasan mengenai bahan hukum dalam penelitian ini:

a. Bahan Hukum Primer

Yaitu bahan hukum yang terdiri dari aturan hukum yang diatur dan berlaku di Indonesia, yang berlaku di Indonesia maupun Internasional yang dapat dijadikan sebagai dasar acuan dan pertimbangan hukum:

1. Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014
2. *United States .The Copyright Act of 1976.*

⁵⁷Marzuki, Peter Mahmud, **Penelitian Hukum**, cetakan ke-11, Jakarta, Kencana.2011.hal 95

b. Bahan Hukum Sekunder

Merupakan bahan hukum pendukung yang dibutuhkan peneliti untuk menguatkan bahan hukum primer, berupa buku-buku literatur, makalah, jurnal, hasil penelitian, skripsi, tesis, artikel-artikel dari media cetak, maupun elektronik yang memuat segala hal yang berkaitan dengan penelitian ini.

c. Bahan Hukum Tersier

Merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun sekunder yang terdiri dari atas kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia dan ensiklopedi.

D. Teknik Penelusuran Bahan Hukum

Teknik penelusuran hukum peneliti mengumpulkan bahan hukum dengan melakukan studi kepustakaan (*library research*). Studi kepustakaan yaitu mencari dan mengumpulkan peraturan-peraturan perundang-undangan nasional maupun Internasional. Selain itu, pengumpulan bahan hukum yang dilakukan dengan membaca literatur, buku, makalah, skripsi, penelitian orang lain, jurnal, dan artikel.

E. Teknik Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum diperoleh dari metode studi kepustakaan kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif juga menggunakan penafsiran gramatikal dan Sistematis.

F. Definisi Konseptual

1. Hak Cipta

Hak Cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 yaitu:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perUndang-Undangan”

2. Desain Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagi media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak perwajahan).

3. Prinsip *Substantial Similarity*

Substantial Similarity adalah persamaan pada pokoknya, menyalin sebuah ciptaan yang sebagian “Substantial” dimana dua buah ciptaan memiliki kemiripan yang serupa.

4. Penggandaan

Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen.

- a. Penerapan adalah perbuatan menerapkan.⁵⁸

⁵⁸Peter Salim dan Yenny Salim, **Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer**, Modern English Press, Jakarta, 2002, hlm. 1598.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perlindungan ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan yang lain berdasarkan Prinsip Originalitas dalam Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014

Secara ringkas dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama melahirkan suatu ciptaan. Selanjutnya dapat pula diterangkan bahwa yang mencipta suatu ciptaan menjadi pemilik pertama dari hak cipta atas ciptaan yang bersangkutan.

Pada dasarnya secara konvensional yang digolongkan sebagai pencipta adalah seseorang yang melahirkan suatu ciptaan untuk pertama kali sehingga ia adalah orang pertama yang mempunyai hak-hak sebagai pencipta yang sebutan ringkasnya untuk kepraktisannya disebut hak pencipta, dan lebih ringkas lagi menjadi Hak Cipta.⁵⁹

Pada mulanya, untuk menentukan siapa yang menjadi pencipta pertama dari suatu ciptaan tertentu tidaklah terlalu sulit. Misalnya: pencipta suatu ciptaan karangan ilmiah adalah seorang yang menulis tulisan ilmiah bersangkutan; pencipta suatu ciptaan music adalah *composer* dan pencipta suatu ciptaan potret adalah fotografer. Meskipun demikian, dengan semakin berkembangnya teknologi canggih pada akhir-akhir ini, untuk menentukan siapa yang menjadi pencipta pertama dari suatu ciptaan tertentu, memerlukan penjelasan dengan suatu

⁵⁹ Eddy Damian., **Hukum Hak Cipta**, Edisi kedua-Cetakan ke-3. PT. Alumni.2014. hlm 124-125

pendekatan yang agak berbeda. Terutama dalam menentukan pencipta dari ciptaan- ciptaan yang tergolong sebagai hak-hak yang berkaitan.⁶⁰ Dengan Hak Cipta, misalnya: pencipta dari suatu pertunjukan musik klasik adalah seorang pelaku (*performer*); pencipta dari rekaman suara suatu lagu dalam bentuk *compact disc* atau pita seluloid adalah produser rekaman suara; dan pencipta dari tayangan pertunjukan/pertunjukan musik melalui siaran televisi adalah lembaga penyiaran.

1. Prinsip Originalitas Dalam Hak Cipta, Prinsip *Substantial Similarity*

Dikaitkan dengan Pasal 44 Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014

Pelanggaran Hak Cipta berkaitan erat dengan konsep *substantial similarity* pada UUHC. hal-hal yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, telah mengalami perubahan dari kategori pelanggaran yang ditentukan dari ukuran kuantitatif menjadi kualitatif, yaitu pengambilan bagian yang substansial dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan meskipun pemakaian karya cipta orang lain kurang dari 10%. Istilah *substantial similarity* merupakan istilah asing yang dicari pada istilahnya dalam bahasa Indonesia.

Mengenai peristilahan persamaan pada pokoknya selaku pengertian dari *substantial similarity* akan di kaji ketepatannya, Menurut kamus besar bahasa Indonesia, arti dari sama adalah serupa, tidak berbeda, tidak berlainan.⁶¹ Sementara, arti mirip menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hampir sama atau serupa. Dengan demikian, kata mirip memiliki arti yang lebih luas dari kata sama.

⁶⁰ WIPO Glossary, hlm 167

⁶¹ Departemen Pendidikan Nasional. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**: Pusat Bahasa Edisi ke-4, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008, Hlm 1211

Pada awalnya, berpandangan bahwa penggunaan pengertian persamaan pada pokoknya kurang tepat untuk di gunakan sebagai terjemahan dari *substantial similarity* karena yang lebih tepat adalah kata kemiripan. Namun, begitu di tambahkan dengan kata pada pokoknya sehingga menjadi kemiripan pada pokoknya, tujuan dari *substantial similarity* tidak tercapai, karena yang sesungguhnya harus di lihat adalah adanya persamaan pada bagian substansial dari kemiripan secara keseluruhan. Persamaan visual, konseptual dan fonetik.⁶² Menurut Undang-Undang Hak Cipta, kemiripan substansial mengacu pada kemiripan yang kuat antara karya berhak cipta dan dugaan pelanggaran. Dengan demikian, ini menciptakan kesimpulan penyalinan tidak sah. Standar untuk kemiripan substansial adalah apakah orang biasa akan menyimpulkan bahwa dugaan pelanggaran telah mengambil sejumlah kecil dari ekspresi karya berhak cipta.

Kesamaan substansial dianggap sebagai uji yang tepat untuk pelanggaran. Ini juga disebut tes pengamat biasa, di mana, ia menentukan apakah pengamat awam rata-rata akan mengakui dugaan salinan sebagian telah disesuaikan dari karya berhak cipta. Di dalam penggunaan prinsip *substantial similarity* akan menimbulkan kebingungan bagi orang yang akan menganalisa pelanggaran Hak Cipta, hal ini timbul karena adanya perbedaan pengertian dalam melihat dua objek ciptaan yang sama, untuk menunjukkan sebuah pelanggaran, penggugat

⁶²Belinda Rosalina., **Perlindungan Karya Arsitektur Berdasarkan Hak Cipta**. PT. Alumni-2010. Hlm 42

harus menunjukkan kepada tergugat bahwa karya ciptaan si penggugat adalah yang asli atau orisinal.

Dalam membuktikan pelanggaran melibatkan dua pembuktian yang terpisah, yang pertama adalah kemungkinan tergugat meniru ciptaan penggugat dan yang kedua adalah hal yang ditiru tersebut ada upaya untuk dilindungi atau hal tersebut penting untuk dilindungi, dengan kata lain telah dilindungi secara hukum. Penggunaan kata *substantial similarity* dalam pengadilan digunakan penggugat maupun tergugat namun memiliki perbedaan sudut pandang dalam melihat kesamaan *substantial similarity* tersebut. Ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta merupakan ciptaan-ciptaan yang kaitannya erat dan masuk ke dalam ruang lingkup Hak Cipta serta memenuhi kriteria sebagai ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.⁶³

1.1. Prinsip *Substantial Similarity* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

Dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, unsur Prinsip *substantial similarity* terdapat pada penjelasan pasal 44 ayat (1) menjelaskan bahwa:

“Yang dimaksud dengan “sebagian yang substansial” adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.”

⁶³Mark. V.B. Patridge, *Understanding Substantial Similarity and Scope of Protection* (online), Mark Patridge Journal Law <http://www.pattishall.com/pdf>. Diakses 28 Mei 2018

Prinsip *substantial similarity* di dalam pasal ini menilai sebuah pelanggaran dengan sebagian yang substansial atau dengan kata lain bagian yang paling khas dan menjadi ciri dari ciptaan, dengan begitu jika terjadi kasus mengenai kesamaan pada Desain Visual yang dianggap meniru atau menyalin, hakim dalam memutus perkara tidak hanya mengacu pada pasal 44 saja. Tetapi dalam melihat sebuah ciptaan yang memiliki unsur yang dianggap meniru atau menyalin, dapat dibuktikan dengan menggunakan prinsip yang ada di dalam *substantial similarity* yaitu dengan *substantial similarity test*. *Substantial similarity test* ini adalah pengujian (test) untuk membuktikan kesamaan substansial pada kedua ciptaan yang diduga melakukan tindakan meniru atau menyalin. Serta diperlukan pengetahuan hakim mengenai unsur-unsur yang lebih jelas dan mendalam mengenai perumusan *substantial similarity* dalam membandingkan dua buah ciptaan Desain Visual yang dianggap meniru atau menyalin.⁶⁴

Pada dasarnya Prinsip *Substansial similarity* didalam pasal 44 (1) UUHC 2014 adanya unsur kekaburan, didalam pasal 44 (1) berisi:

Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan.

Pada penjelasan diatas adanya pengecualian, seseorang tidak dianggap melanggar apabila mengambil sebuah Ciptaan dengan menyebutkan sumber

⁶⁴Morgan M. Stoddard, "*Mother Nature as Muse: Copyright Protection for Works of Art and Photograph Inspired By, Based on, or Depicting Nature*," *West Law Journal*, <https://web2.westlaw.com> Diakses 12 mei 2018

aslinya, dari penjelasan tersebut terdapat unsur kekaburan, dari unsur kekaburan tersebut, yaitu apabila seseorang terbukti telah melanggar karena mengambil Desain milik karya cipta oranglain, tetapi dapat melakukan pembelaan menggunakan pasal 44 (1) karena dalam pasal ini tidak menjelaskan tentang pelanggaran, tetapi dalam pasal ini menjelaskan tentang “ Pengecualian “ sehingga seseorang bisa melakukan pembelaan dengan mengatakan bahwa karya cipta miliknya adalah terinspirasi oleh karya cipta oranglain.

Sehingga seharusnya *Substantial Similarity* bukan berada dipasal 44 (1) UUHC 2014, tetapi *Substantial Similarity* seharusnya berada dipasal 1 (12) UUHC 2014 :

Penggandaan adalah proses, perbuatan atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.

2. Prinsip Kesamaan secara Harfiah (*Verbatim Similarity*) Dikaitkan dengan Undang-Undang Hak Cipta 2002 dan Undang-Undang Hak Cipta 2014

Kesamaan harfiah atau *verbatim similarity* memiliki dua cara yaitu meniru secara keseluruhan dari aslinya atau harfiah dan cara kedua mengambil keseluruhan dari pola beserta susunan pada suatu ciptaan. Dimana terdapat tidak perlu menyalin ciptaan secara keseluruhan, pada teori ini tidak ada aturan pasti mengenai beberapa banyak peniruan, secara kualitatif atau kuantitatif, tetapi menurut teori ini penyalinan satu bentuk dari sebuah karya, secara teoritis dapat merupakan suatu pelanggaran tergantung pada bentuk yang diambil,

dengan kata lain tergugat melakukan peniruan apabila menyalin suatu ciptaan dengan mengambil bagian pola dan susunan yang penting atau khas sehingga memiliki kesamaan pada pokoknya atau *substantial similarity*.⁶⁵

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa bentuk peniruan pada teori *verbatim similarity* atau kesamaan harfiah ini pada dasarnya digunakan dalam mengidentifikasi adanya *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya pada sebuah ciptaan dengan ciptaan lain, apabila sebuah ciptaan yang baru memiliki *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya pada sebuah ciptaan yang lebih dahulu ada dan kesamaan itu memiliki kesamaan pada bagian yang penting atau substansial maka dapat dipastikan bahwa ciptaan yang baru tersebut dibuat dengan tidak independen, dengan pengertian bahwa pencipta dari karya cipta yang baru tersebut melakukan tindakan peniruan terhadap karya cipta yang lebih dahulu ada, dengan begitu karya cipta yang baru ini bukan merupakan karya yang asli atau orisinal.⁶⁶

Memang pada karya tergugat tidak terdapat keunikan, kerumitan serta kompleksitas atau bisa dianggap ciptaan tergugat memang benar-benar sepenuhnya meniru tanpa kreasi independen dari tergugat atau dengan kata lain karya tergugat tidak asli atau orisinal, maka penggugat tidak perlu membuktikan unsur akses, karena akses sudah pasti dianggap ada, dan sudah termasuk bentuk pelanggaran terhadap hak cipta.

⁶⁵Marshall A. Leaffer, *Understanding Copyright Law*, Fifth Edition, Indiana University, New York: Matthew Bender and Company, 2011, hlm. 425.

⁶⁶Henry Soelistyo, **Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika**, Kanisius, 2011, hlm. 19-22.

3. Prinsip *Verbatim Similarity* Berdasarkan Undang-undang Hak Cipta

Keterkaitan prinsip *Verbatim Similarity* dengan Undang-Undang Hak Cipta 2002 dan Undang-Undang Hak Cipta 2014, bahwa di dalam pasal 1 angka (6) dan Pasal 1 angka (12) yaitu:

“Perbanyakan adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer”

Penerapan prinsip *Verbatim Similarity* pada pasal ini menilai bahwa melakukan perbanyakan dan penambahan jumlah suatu Ciptaan secara keseluruhan menggunakan bahan-bahan yang sama.

Undang-Undang Hak Cipta 2014 Pasal 1 angka 12 menyatakan:

“Penggandaan adalah “proses” perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.”

4. Prinsip Kreasi Independen (Independent Creation Theory) Di Kaitkan Dengan Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta 2014

Teori ini di dalam pengadilan di Amerika Serikat, sebuah karya hak cipta harus berasal dari karya asli pengarang untuk mendapatkan perlindungan (*A copyrightable work must also be an “original work of authorship” to receive protection.*). Karya asli atau orisinal yang dimaksud dari teori ini adalah bahwa pekerjaan pengarang harus dibuat secara independen dan minimal memiliki unsur-unsur kreativitas, lalu kriteria dari karya yang independen itu yaitu, pertama ciptaan independen (*independent creation*) hasil dari pencipta itu

sendiri dan tidak berasal peniruan dari karya orang lain, dan yang perlu diingat bahwa orisinalitas tidak harus memiliki kebaruan (*novelty*), persyaratan kedua yaitu setidaknya memiliki unsur-unsur kreativitas, Jadi sebuah ciptaan orisinal tidak harus memiliki kebaruan selama masih mengandung unsur-unsur kreativitas di dalam membuktikan fakta-fakta bahwa ciptaannya dibuat secara independen dan terdapat kreativitas di dalamnya.

Dengan demikian, kemiripan antara dua buah ciptaan, terutama pada sebuah Desain Visual, yang memiliki kemiripan pada Desain Visual lain, apabila ciptaan tersebut memang dibuat secara independen dan memiliki kreativitas di dalamnya selama tindakan peniruan itu dilakukan tidak dilakukan secara sadar (*conscious copying*), maka dalam proses pada penciptaan Desain Visual belum tentu ciptaan tersebut meniru ciptaan lain, karena peniruan itu tidak ada, maka Desain Visual tersebut merupakan Desain Visual yang asli atau orisinal dan tidak terdapat pelanggaran hak cipta.⁶⁷

a. Prinsip *Independent Creations* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, unsur prinsip teori *Independent Creations* terdapat penjelasan pada pasal 1 angka (1) dan pasal 1 angka (2) menjelaskan bahwa :

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

⁶⁷Desrezka Gunti Larasati, **Indonesian Experience in Dealing with Trademark Law: Case Study of Batik SMEs**.hlm. 53. Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Skripsi tidak diterbitkan.

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”

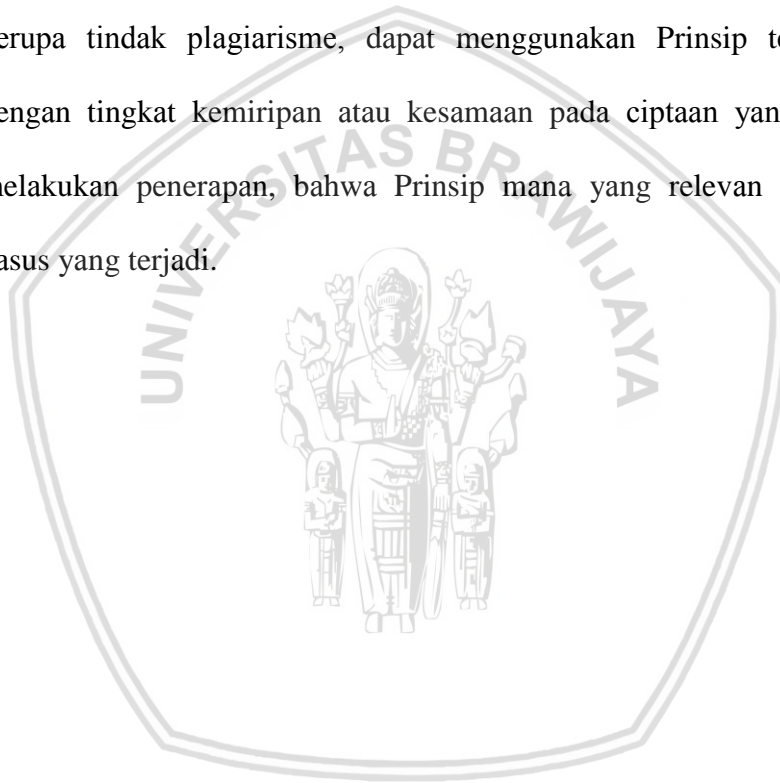
Prinsip *Independent Creations* di dalam pasal ini menilai bahwa Hak Cipta adalah suatu bentuk kekayaan intelektual yang memungkinkan banyak orang untuk memiliki hak-haknya dalam karya-karya yang identik atau sangat mirip, asalkan karya-karya itu telah dibuat secara independen dan memiliki sifat yang khas. Bahkan, penciptaan independen adalah salah satu dasar dari Undang-Undang Hak Cipta. Hak Cipta pada saat pembuatan karya yang dapat dilindungi hanya melarang reproduksi atau menyalin karya terlindungi yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu, jika seorang penulis secara independen membuat suatu karya yang memiliki kemiripan yang mencolok dengan pekerjaan yang dilindungi yang sudah ada, tanpa mengacu pada pekerjaan yang sudah ada sebelumnya, ia akan (biasanya) memiliki Hak Cipta dalam karya berikutnya yang telah ia buat.

Dengan demikian, akan ada dua jalur kepemilikan yang berbeda, dan pemilik hak dalam dua (atau mungkin lebih) Karya yang dibuat secara independen akan diizinkan untuk mengeksploitasi, dan menikmati, hak-hak dalam karya mereka sendiri tanpa mengacu pada pemilik pekerjaan serupa lainnya

Dengan demikian, doktrin ini, seperti yang mungkin terbukti sekarang, dibebaskan dari pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta penulis-

pemilik dari karya berhak cipta yang secara substansial serupa (atau bahkan identik) dengan karya yang ada yang dilindungi oleh Hak Cipta.

Dari penjelasan diatas tampak dalam melindungi suatu ciptaan yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan lain dapat menggunakan 3 Prinsip Originalitas tersebut yaitu *Substansial Similarity*, *Verbatim Similarity* dan *Independent Creations*, dalam menentukan suatu pelanggaran Hak Cipta berupa tindak plagiarisme, dapat menggunakan Prinsip tersebut sesuai dengan tingkat kemiripan atau kesamaan pada ciptaan yang telah ditiru. melakukan penerapan, bahwa Prinsip mana yang relevan sesuai dengan kasus yang terjadi.



B. Penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège dan Inkom The Snab VS ITS

Mencerna kembali arti dari plagiarisme dan plagiat memiliki beberapa pendefinisian. Plagiarisme sebenarnya dapat dianalogikan dengan istilah *perbanyakan* pada Hak Cipta yaitu penambahan jumlah suatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer. Hanya saja pada plagiarisme ditambahkan dengan kata *tanpa memberikan informasi yang cukup tentang sumber aslinya dan mengakuinya sebagai karyanya sendiri*.

Sementara itu Paul Goldstein dalam bukunya 'Hak Cipta Dahulu, Kini dan Esok' mengatakan bahwa plagiat atau menjiplak sering dianggap orang banyak memiliki kaitan yang erat dengan Hak Cipta. Menurut Paul Goldstein definisi plagiat yang diberikan oleh martial lebih tepat yaitu pengarang yang mengatakan karya orang lain sebagai karangannya. Goldstein mengatakan:

*"...Adalah benar bahwa plagiat adalah suatu pelanggaran etika, bukan merupakan pelanggaran hukum dan penegakannya berada ditangan pejabat berwenang dunia akademik, bukan berada dalam lingkup kompetensi pengadilan. plagiat terjadi bila seseorang mahasiswa yang dikejar waktu masa studinya, atau seorang guru besar yang alpa, atau seorang penulis yang kurang cermat, secara tidak jujur mengakui karya cipta tulis oranglain adalah ciptaannya sendiri. Sudah banyak tentu, terjadi pelanggaran hak cipta, bila ciptaan yang dijiplak merupakan ciptaan yang dilindungi hak cipta."*⁶⁸

⁶⁸ Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**. Bandung, PT. Alumni 2009. Hlm 265.

1. Kasus Logo Tokyo 2020 Dan Logo Théâtre de Liège

1.1 Posisi Kasus

Gambar 4.1

Desain logo Tokyo 2020 dan desain logo Theatre de Lieg



Sumber: <https://www.theguardian.com/world/2015/sep/01/tokyo-2020-olympics-logo-scrapped-after-allegations-of-plagiarism>

Penyelenggara Olimpiade 2020 Tokyo telah dipaksa untuk membuang desain logo kontroversial di tengah tuduhan bahwa desain itu telah dijiplak. Hal ini diklaim Kenjiro Sano, seorang desainer yang berbasis di Tokyo, telah menyalin logo dari teater Belgia. Olivier Debie, perancang di balik logo untuk Théâtre de Liège, pertama kali menuduh Sano mencuri desain pada bulan Juli dan telah mencari tindakan hukum. Sano mengatakan karyanya adalah asli. Penyelenggara Olimpiade akan mengadakan pertemuan untuk membahas bagaimana memilih yang baru, menurut NHK penyiar negara. Pembuangan desain ini merupakan kemunduran lain bagi Perdana Menteri Shinzo Abe karena Olimpiade kini tidak hanya kekurangan logo, tetapi juga stadion. Desain futuristik asli untuk tempat utama oleh

arsitek Inggris-Irak Zaha Hadid, juga dibuang setelah kritik publik atas biaya yang melonjak.

Sano telah menjadi sasaran kritik di media sosial atas logo Olimpiade, serta karya-karya lainnya. Sano baru-baru ini menghapus desain tas jinjing dari kampanye promosi untuk Suntory Beverage & Food Ltd. setelah anggota stafnya menyalin desain pihak ketiga tanpa sepengetahuannya. Perancang pemenang penghargaan juga mengaku menggunakan gambar yang ditemukan secara online ketika ia membuat bahan portofolio untuk menunjukkan desain Olimpiade-nya selama kontes logo.⁶⁹

1.2 Analisa kasus menurut Prinsip Originalitas

Berdasarkan kasus di atas, penerapan Prinsip Originalitas yang tepat terhadap kasus tersebut adalah prinsip *Substantial Similarity*, yaitu tergugat melakukan pengambilan atau pengubahan suatu ciptaan sebagian yang substansial, tanpa menyebutkan sumbernya. Desain Visual logo tersebut termasuk kriteria ciptaan, karena Desain Visual logo tersebut memiliki beberapa unsur yang disebut suatu ciptaan:

- a. Ciptaan yang merupakan hasil proses penciptaan atau inspirasi, gagasan atau ide dari penciptanya ;

Desain Visual logo Théâtre de Liège telah memperoleh fiksasi dalam bentuk gambar.

⁶⁹: <https://www.theguardian.com/world/2015/sep/01/tokyo-2020-olympics-logo-scrapped-after-allegations-of-plagiarism> Diakses 28 Mei 2018

- b. Memiliki bentuk yang khas, dan menunjukan ke asliannya (orisinal) sebagai ciptaan seseorang yang bersifat pribadi; yang menjadi ciri khas ciptaan tersebut adalah gambar huruf T pada Desain tersebut. Warna dan bentuk dari huruf T tersebut sudah menjadi konsumsi publik, publik sudah mengetahui bahwa Desain Visual logo huruf T tersebut kepunyaan Théâtre de Liège.
- c. Masuk ke dalam domain ilmu pengetahuan, seni atau sastra; Desain Visual logo Théâtre de Liège masuk ke dalam karya seni.

Kepentingan di balik klaim yang diajukan oleh penggugat (Desainer asal Belgia) tersebut bahwa penggugat keberatan terhadap penggunaan Desain Visual logo huruf T yang digunakan dalam olimpiade musim panas 2020 di Tokyo. Penggugat merasa dirugikan karena penggunaan Desain Visual logo tersebut dapat berdampak negative terhadap hasil karyanya, dampak negative tersebut terutama pada ciri khas huruf T milik Théâtre de Liège. Penggugat khawatir ciri khas huruf T tersebut tidak menjadi khas lagi, karena Desain Visual logo tersebut sudah tidak asing lagi di kalangan publik.

Penggugat merasa Desain Visual logo tersebut merupakan haknya, karena sejak tahun 2015 penggugat telah memperkenalkan dan mempromosikan ke publik logo huruf T milik Théâtre de Liège. Penggugat merasa Desain Visual logo tersebut merupakan media untuk memperkenalkan atau menjadikan ciri khas huruf T tersebut adalah milik Théâtre de Liège.

Berdasarkan analisis penggunaan prinsip *Substantial Similarity*, Desain visual menerima perlindungan Hak Cipta di bawah kategori

pictorial, grafik, dan *sculptural works*. Ketika sebuah karya Desain Visual belum benar-benar disalin dan tidak ada bukti langsung penyalinan ada, pengadilan harus menentukan apakah, meskipun ada beberapa perbedaan dalam karya seni, satu karya telah melanggar Hak Cipta orang lain. tidak semua menyalin merupakan pelanggaran Hak Cipta. Hak Cipta hanya melindungi elemen asli. Pengadilan melihat apakah kedua karya seni itu “secara substansial” serupa, berfokus hanya pada unsur-unsur dari item pertama yang dilindungi oleh Hak Cipta yang sah. Namun, pengadilan telah berjuang untuk itu mendefinisikan “kesamaan substansial” ketika bukti penyalinan yang sebenarnya hilang. Ketika sebuah karya Desain Visual tidak secara harfiah disalin dan tidak langsung ada bukti menyalin, pengadilan harus menentukan apakah, Meskipun beberapa perbedaan dalam karya seni, satu karya telah melanggar Hak Cipta orang lain.⁷⁰

Substantial similarity di dalam Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat termasuk dalam teori pembuktian secara tidak langsung, karena untuk membuktikan adanya suatu peniruan terhadap dua buah ciptaan yang sama, yaitu Desain logo Tokyo 2020 dan Desain logo Théâtre de Liège secara langsung bukanlah hal yang mudah.

Hal ini disebabkan karena, pertama, jarang ada pengakuan dari tergugat bahwa ia telah meniru ciptaan penggugat. Desain logo Tokyo 2020

⁷⁰ Rachael Wallace., Washington Journal Of Law, Technology & Arts. Volume 10, Issue 2 Fall. **Framing The Issue: A Voiding A Substansial Similarity Finding In Reproduced Visual Art.**, Hlm 8-9

tidak mengakui bahwa mereka telah mencuri ide Desain logo Théâtre de Liège. Kedua, perbuatan peniruan sering dilakukan dengan cara yang tidak diketahui atau dengan kata lain secara rahasia atau dilakukan melalui peralatan non fisik, misalnya melalui “*memory*”. Akibatnya, sedikit sekali Penggugat yang mampu menghadirkan seorang saksi yang memberikan kesaksian bahwa ia telah melihat tergugat secara fisik telah meniru suatu ciptaan.

Meski sulit untuk melakukan pembuktian secara langsung, Desainer Théâtre de Liège (Penggugat) dapat menggunakan “pembuktian tidak langsung” (*circumstantial evidence*).⁷¹ Unsur-unsur pelanggaran terhadap Hak Cipta di dalam Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat terdapat beberapa unsur diantaranya kepemilikan (*ownership*), peniruan (*copying*), dan penyalahgunaan (*improper appropriation*). Yang dimaksud peniruan (*copying*) adalah suatu terminologi yang mencakup dan meliputi dua isu pokok yang mengatur hak-hak khusus penggugat yang telah dilanggar.

Isu pertama adalah Desain logo Tokyo 2020 (tergugat) telah mengambil bagian atau porsi ciptaan Desain Théâtre de Liège (penggugat) secara tidak wajar, dan ini merupakan unsur *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya.

Isu yang kedua, meskipun ciptaannya mempunyai unsur *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya, persyaratan untuk suatu tindakan

⁷¹Hendra Tanu Atmadja, **Hukum Hak Cipta**. TB. Naras Kayuapintar, 2003. hlm. 115-116.

“peniruan” (*copying*) belum terpenuhi jika ciptaan dari Desain logo Tokyo 2020 (tergugat) dibuat secara independen dengan kata lain, Desainer Théâtre de Liège (penggugat) harus dapat membuktikan bahwa Tokyo 2020(tergugat) betul-betul telah meniru, di dalam teori pembuktian tidak langsung sebelum memasuki Desain pembuktian dengan *substantial similarity*, pembuktian yang harus dilihat pertama kali yaitu dengan melibatkan unsur akses.

Apabila Tokyo 2020 (tergugat) menyangkal menyalin atau meniru, Desainer Théâtre de Liège (penggugat) harus mengandalkan bukti untuk membuktikan unsur ini, yang memerlukan pertimbangan bahwa Tokyo 2020 (tergugat) memiliki akses ke pekerjaan DesainerThéâtre de Liège (penggugat) dan apakah kesamaan yang cukup ada antara dua karya yang dapat menyimpulkan bahwa pada kenyataannya Tokyo 2020 (tergugat) telah menyalin karya Desainer Théâtre de Liège (penggugat).⁷²Di dalam membuktikan terdapatnya unsur akses, DesainerThéâtre de Liège (penggugat) harus memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan Tokyo 2020 (tergugat) memiliki akses untuk melihat dan meniru ciptaannya. Akses ini dapat dilihat oleh Tokyo 2020(tergugat) dengan cara membaca, melihat, ataupun mendengar ciptaan dari Desainer Théâtre de Liège (penggugat), baik dengan cara langsung maupun tidak langsung. Namun apabila Desainer Théâtre de Liège (penggugat) hanya membuktikan unsur akses dari tergugat hanya dengan menyatakan kemungkinan-kemungkinan (*bare possibility*) adanya

⁷²Pamela Samuelson, *A Fresh Look at Test for Nonliteral Copyright Infringement*, Vol. 107, No. 4, Northwestern University School of Law, USA, 2013, hlm.1824.

unsur akses ini, maka unsur akses ini dianggap tidak ada dan menyebabkan gugatan dari Desainer Théâtre de Liège (penggugat) dapat ditolak.

Pembuktian dengan akses yang didasarkan dengan spekulasi atau dugaan saja tidak cukup dalam membuktikan sebuah kasus dengan pembuktian tidak langsung. Dibutuhkan pembuktian dengan unsur lain, yaitu *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya. Setelah pembuktian dengan akses, maka diperlukan unsur kedua untuk memperkuat pembuktian yaitu dengan *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya, unsur ini dibutuhkan untuk dapat mengetahui peniruan karya yang dianggap ditiru terdapat kesamaan, dan dari kesamaan tersebut mempunyai sifat membuktikan (*probative of copying*), seperti yang sudah penulis sampaikan di atas belum adanya definisi yang pasti mengenai pengertian *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya, tetapi dapat disimpulkan bahwa *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya memiliki makna yang tidak terlalu identik tetapi lebih atau jauh menyerupai atau mirip.

Kedua unsur pembuktian tidak langsung, yang telah penulis paparkan di atas, dapat dibuktikan adanya pelanggaran terhadap ciptaan (*copyright infringement*) terhadap suatu ciptaan. *Substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya tidak cukup untuk membuktikan adanya peniruan oleh tergugat atas ciptaan penggugat. Dalam hal ini dikarenakan pada dasarnya setiap orang dengan bebas dapat meniru ide yang tertuang dalam suatu ciptaan untuk memperoleh inspirasi-inspirasi, sehingga memungkinkan adanya kesamaan ciptaan si peniru ide dengan ciptaan idenya yang ditiru. Meski

seperti itu pencipta tidak dapat meniru sepenuhnya ekspresi dari pencipta atas ide tersebut. Sekalipun ada ekspresi suatu ciptaan yang ditiru, maka harus bersifat substansial.

Untuk membuktikan adanya tindakan peniruan (*copying*) ciptaan oleh Tokyo 2020 (tergugat), ciptaan tergugat harus terdapat unsur *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya dan juga Tokyo 2020 (tergugat) memiliki akses yang cukup untuk melakukan tindakan peniruan dari karya Desainer Théâtre de Liège (penggugat), selain itu Desainer Théâtre de Liège (penggugat) harus dapat menunjukkan tindakan yang ditiru Tokyo 2020 (tergugat) yang dibuat secara tidak independen. Pada intinya penilaian orisinalitas berdasarkan *substantial similarity* atau kesamaan pada pokoknya adalah sebegitu miripnya sebuah karya Desain Visual dengan Desain Visual lain sehingga masyarakat pada umumnya dapat percaya bahwa kuat kemungkinannya Desain Visual tersebut atau setidaknya bagian penting atau substansial dari Desain Visual itu, meniru dari Desain Visual lain.⁷³

⁷³Mark Halloran, *The Musician's Business & Legal Guide*, California, 1991. Hlm 68

2. Kasus Logo Institut Teknologi Sepuluh November (ITS) dan Inkom TehSnab

2.1 Posisi Kasus

Gambar 4.2
Desain logo ITS dan logo TehSnab



Sumber: <https://www.its.ac.id/news/2012/03/26/terbukti-logo-its-asli-punya-its/>

Kabar tentang penjiplakan logo ITS oleh perusahaan bernama Inkom TehSnab itu awalnya ramai diperbincangkan di mailing list alumni. Kemiripan antara kedua logo tersebut terlampau jelas. Mulai dari gambar roda gigi, bunga Wijaya Kusuma, hingga Tugu Pahlawan. Yang membedakan hanyalah warna biru logo Inkom TehSnab yang lebih gelap.

ITS pun akhirnya mendapatkan tanggapan dari perusahaan penyedia alat teknik tersebut. Mereka menjanjikan, paling lambat dalam dua minggu, akan mengganti logo tersebut. Pernyataan itu secara tidak langsung menunjukkan bahwa perusahaan itu mengaku bersalah terhadap penjiplakan logo ITS.

Meski telah mendapatkan tanggapan dari perusahaan tersebut, ITS rupanya tak berhenti mempersiapkan tindakan lebih lanjut. Kementerian Luar Negeri (Kemenlu), Dirjen Pendidikan Tinggi (Dikti), dan Lembaga Hak Atas

Kekayaan Intelektual (HAKI) Nasional turut serta dalam pertemuan bersama ITS. Bersama, mereka menyepakati bahwa penyelesaian permasalahan ini akan ditempuh melalui jalur resmi hubungan antar negara.

Berangkat dari permasalahan ini, Dikti akhirnya menghimbau setiap universitas untuk mendaftarkan logonya masing-masing. ITS sendiri telah memiliki Hak Cipta dan paten merek atas logo tersebut. Di era keterbukaan informasi, kasus seperti ini sudah sangat umum.⁷⁴

2.2 Analisa Kasus

Berdasarkan kasus yang terjadi, telah terbukti bahwa terjadi plagiarisme atau pencurian ide, dari bentuk tersebut di ketahui 100% logo ITS telah di curi logo perusahaan Inkom TehSnab tersebut. Penerapan Prinsip Originalitas yang tepat pada kasus tersebut adalah prinsip *Verbatim Similarity*, kesamaan secara Harfiah. Melakukan pencurian Desain Visual logo milik ITS secara keseluruhan, Mulai dari gambar roda gigi, bunga Wijaya Kusuma, hingga Tugu Pahlawan. Yang membedakan hanyalah warna biru logo Inkom Teh Snab yang lebih gelap. Bahkan Perusahaan Inkom TehSnab telah mengakui melakukan kesalahan.

Dalam prinsip *Verbatim Similarity*, Prinsip ini menilai tergugat tidak perlu menyalin ciptaan secara keseluruhan, karena dalam Prinsip ini tidak ada aturan pasti mengenai berapa banyak peniruan, secara kualitatif atau kuantitatif, tapi dalam prinsip ini menyalin keseluruhan tanpa menyebutkan sumber aslinya

⁷⁴ <https://www.its.ac.id/news/2012/03/26/terbukti-logo-its-asli-punya-its> Di akses 20 Mei 2018

merupakan suatu pelanggaran Hak Cipta, karena dalam prinsip ini peniruan yang dilakukan adalah 100% menyalin secara keseluruhan, ada dua hak ekonomi yang dimiliki pencipta atas Desain Visual ciptaannya. Yakni, hak di bidang pengumuman (*performing right*) dan hak di bidang penggandaan (*mechanical right*). Jika ada pihak yang berkeinginan untuk mendapatkan kedua hak tersebut, mereka harus mengajukan izin kepada pencipta atau pemegang Hak Cipta.

Hak Cipta adalah bentuk intelektual yang memungkinkan beberapa orang untuk memiliki hak dalam karya-karya yang secara substansial serupa atau asalkan karya-karya itu telah dibuat secara independen, dengan kata lain, pencipta dari Desain logo Inkom TehSnab tersebut melakukan tindakan peniruan terhadap karya cipta yang lebih dahulu ada, yaitu Desain logo ITS, dengan begitu karya cipta yang baru ini bukan merupakan karya yang asli atau orisinal. Pada kenyataannya, ciptaan independen adalah salah satu dasar-dasar hukum Hak Cipta. Sudah terbukti bahwa perusahaan Inkom TehSnab melakukan pencurian ide milik Desain logo ITS, Desain logo ITS adalah asli orisinal, perusahaan Inkom TehSnab membuat Desain logo tersebut dengan secara tidak independen. Atau dalam arti meniru karya oranglain.

Desain Visual logo ITS tersebut termasuk kriteria ciptaan, karena Desain Visual logo tersebut memiliki beberapa unsur yang disebut suatu ciptaan:

- a. Ciptaan yang merupakan hasil proses penciptaan atau inspirasi, gagasan, atau ide dari pencipta:

Logo ITS telah memperoleh fiksasi dalam bentuk gambar .

- b. Memiliki bentuk yang khas dan menunjukkan keasliannya (orisinal) sebagai ciptaan seseorang yang bersifat pribadi:

Logo ITS memiliki ciri khas yaitu konsep identitas logo ITS adalah lobogram: gambar roda gigi, Tugu Pahlawan, bunga Wijayakusuma dalam perisai. Ini memiliki arti semangat membangun kompetensi generasi muda dalam bidang teknologi selalu tertanam dan terbingkai di dalam hati seluruh civitas akademika ITS. Warna biru ITS menggambarkan visi ITS seluas dan setinggi langit lazuardi dan selalu dapat beradaptasi dengan perubahan. Sedangkan logotype ITS didefinisikan dengan huruf Fritz Quadrata, yang berbentuk tegas dan sederhana, namun tetap memiliki nilai artistic (garis tebal-tipis) dan strip yang minimalis.

- c. Apakah masuk kedalam domain ilmu pengetahuan, seni, atau sastra?

Logo ITS tersebut masuk kedalam karya cipta seni, karena logo ITS tersebut dibuat menggunakan ide, pikiran, gagasan, inspirasi, dibuat secara independen⁷⁵.

⁷⁵<https://www.its.ac.id/en/home/> Diakses 4 Juni 2018

Kepentingan dibalik klaim yang diajukan pihak ITS pada perusahaan Rusia Inkom TehSnab adalah bahwa pihak ITS merasa keberatan terhadap penggunaan logo ITS yang dilakukan oleh perusahaan Inkom TehSnab yang digunakan dalam logo untuk perusahaannya, ITS merasa dirugikan karena penggunaan logo tersebut dapat berdampak negative terhadap ciri khas dari logo ITS, dampak negative tersebut terutama pada lambang bunga Wijayakusuma dalam perisai, gambar roda gigi dan Tugu Pahlawan. ITS merasa logo tersebut adalah Hakya karena logo tersebut sudah ada sejak tahun 1957. ITS sudah memperkenalkan logo tersebut ke publik bahkan pihak ITS siap melawan perusahaan Rusia Inkom TehSnab apabila harus masuk ke pengadilan, tetapi klaim yang diajukan pihak ITS mendapat respon dari Inkom TehSnab, pihak Inkom TehSnab mengaku bersalah atas perbuatannya dan berjanji untuk mengganti logo tersebut dalam kurun waktu 2 minggu, mereka menyepakati bahwa penyelesaian permasalahan ini akan ditempuh melalui jalur resmi hubungan antar negara.

Dalam prinsip *Verbatim Similarity*, saling berhubungan dengan Pasal 1 angka (6) dan angka (12) Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, yaitu dimana dalam pasal ini menilai:

“Perbanyakan adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer”

Dan dalam pasal 1 angka (12) menilai:

“Penggandaan adalah “proses” perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.”

Verbatim Similarity sama dengan Penggandaan ciptaan, Penggandaan yang di lakukan secara keseluruhan atau secara “substansial” tanpa menyebut sumber aslinya merupakan pelanggaran Hak Cipta, ITS (penggugat) tidak perlu membuktikan unsur akses, karena akses sudah pasti dianggap ada, tergugat pasti memiliki akses ke pekerjaan yang sudah ada sebelumnya, dan sudah termasuk bentuk pelanggaran terhadap Hak Cipta. Desainer dari logo Inkom TehSnab mengaku, bahwa perusahaan mereka tidak membuat Desain logo Inkom TehSnab itu sendiri, Desain logo tersebut dipesan kepada sebuah perusahaan desain. Dan mereka tidak tau bahwa ternyata Desain logo tersebut milik ITS.

Jika melihat ciptaan Inkom TehSnab (tergugat) yang memiliki kesamaan pada logo ITS, dan merupakan bagian yang substansial, maka dapat dikatakan logo tersebut termasuk logo yang telah melakukan pelanggaran secara *Verbatim Similarity*, meskipun di dalam teori ini tidak menjelaskan banyaknya peniruan baik kualitatif maupun kuantitatif, tetapi dengan kemiripan pada bagian yang substansial pada Desain logo ITS (penggugat) begitu ciptaan dari Inkom TehSnab (tergugat) dapat dikatakan sebagai tindakan peniruan, yaitu dengan cara mengambil keseluruhan dari pola beserta susunan pada suatu ciptaan dan tergugat tidak perlu menyalin ciptaan secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

- a. Dalam melindungi suatu ciptaan Desain Visual yang mempunyai kemiripan dengan ciptaan lain., dapat didasarkan pada prinsip originalitas yang terkandung dalam beberapa Prinsip yaitu *Substansial Similarity*, *Verbatim Similarity* dan *Independent Creations*, dari Prinsip tersebut, dalam hal terjadi pelanggaran Hak Cipta berupa Plagiarisme sebuah ciptaan dapat menggunakan Prinsip tersebut sesuai dengan tingkat kemiripan atau kesamaan pada ciptaan yang telah ditiru. dapat melakukan penerapan, bahwa Prinsip mana yang relevan sesuai dengan kasus yang terjadi. hal ini telah diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 28 tahun 2014 Pasal 1 angka (6), Pasal 1 angka (12), Pasal 44 dan Pasal 1 angka (1) dan (2).
- b. Penerapan Prinsip Originalitas dalam kasus Desain logo Tokyo 2020 VS Théâtre de Liège adalah prinsip *Substansial Similarity* dimana mengambil sebagian yang “Substansial”, dan dalam kasus Desain logo ITS VS Inkom Teh Snab terlihat bahwa penerapan Prinsip Originalitas yang sesuai dengan kasus tersebut adalah *Verbatim Similarity* mengambil seluruh ciptaan secara keseluruhan.

Saran

- a. Tindakan plagiat pada Desain Visual memang sulit untuk didefinisikan. Hal terbaik yang bisa dilakukan adalah berhati-hati dalam berkarya. Banyaknya Desain Visual terkadang bisa mempengaruhi alam bawah sadar dan akhirnya tanpa sadar melakukan plagiat dalam berkarya karena mengira inspirasi itu datang dari imajinasi sendiri. Selain itu, terbuka dalam berkarya, terima kritik dan saran dari orang lain yang melihat/mengetahui karya pencipta, karena dari situlah seorang pencipta bisa mengetahui tindakannya sudah benar atau salah. Dan juga agar karya ingin di lindungi daftarkanlah ciptaan tersebut ke Dirjen HKI. Agar memiliki Hak Cipta atas ciptaannya.
- b. Perhatikan sumber gambar yang digunakan dalam berkarya. Jika mendapat inspirasi dari internet, selidiki dulu karya itu milik siapa karena sebuah karya grafis tidak hanya terdiri dari 1 elemen gambar melainkan beberapa elemen grafis. Perbanyak inspirasi yang digunakan sebelum membuat karya, hal ini untuk mempertegas tindakan seorang pencipta adalah untuk mencari inspirasi. Jika memang mengambil inspirasi dari karya orang lain, biasakan untuk mencantumkan kredit atas hasil kerja orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Adrian Sutedi, **Hak Atas Kekayaan Intelektual**.PT. Sinar Grafika, 2010.
- Arif Lutfiansori. **Hak Cipta dan perlindungan Faklor diIndonesia**, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2010
- Belinda Rosalina., **Perlindungan Karya Arsitektur Berdasarkan Hak Cipta**.PT. Alumni Bandung, 2010
- Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin, **Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum**, Raja Grafindo, Jakarta, 2004.
- Budi Agus Riswandi, M. Syamsudin, **Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum**, Raja Grafindo, Jakarta, 2004
- Bernd Schmitt, **Big Think Strategy**, Harvard Business Review Press. 2007
- Eddy Damian, **Hukum Hak Cipta**, Alumni, Bandung, 2003.
- Husain Sauda. **Hak Cipta dan karya Cipta Musik**, Pustaka Litera Antara Nusa, Bogor, 2004
- Jhony Ibrahim, **Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normative**, Banyumedia, Malang, 2011.
- Khorirul Hidayah, **Hukum HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Kajian Undang-undang dan Integrasi Islam**.PT. Setara Press, 2017
- Kusrianto, **Pengantar Desain Komunikasi Visual**, Jakarta Barat, 2006
- Marshall A. Leaffer, **Understanding Copyright Law**, Fifth Edition, Indiana University, New York: Matthew Bender and Company, 2011
- Marzuki, Peter Mahmud, **Penelitian Hukum**, cetakan ke-11, Jakarta: Kencana 2011.
- Henry Soelistyo, **Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika**, Kanisius, 2011. Bogor, 2004
- Mark Halloran, **The Musician's Business & Legal Guide**, California, USA, 1991.
- M. Hutaurus. **Peraturan Hak Cipta Nasional**, Erlangga, Jakarta 1982
- Peter Drahos, **A philosophy of Intellectual Property**, Dartmouth, USA, 1996
- Prayudi Setyadharma. **Pemahaman Tentang Haki diIndonesia**, Jurnal ALSA INDONESIA Vol 1. No.1, Februari 2004

- Rachmadi Usman, **Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia**, P.T ALUMNI, Bandung, 2003
- Rahmi Jened, **Hukum Hak Cipta (*Copyright's Law*)**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014.
- Sudargo Gautama, Winata Rizawanto. **Pembaharuan Hukum Merek Indonesia (dalam rangka WTO, TRIPS)** 1997.PT Citra Aditya Bakti. Bandung. 1997
- Soyod Margono, Amir Angkasa. **Komersialisasi Aset Intelektual: Aspek Hukum Bisnis**, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta 2002
- Sanyoto, **Dasar-Dasar Seni dan Desain**, Jakarta, 2009.
- Safanayong, **Desain Komunikasi Visual Terpadu**, PT. Arte Intermedia, 2006
- Tim Lindsey (Eds.), **Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar**, Alumni, Bandung, 2013.
- Widyo Pramono. **Tindak Pidana Hak Cipta Analisis dan Penyelesaian**, Sinar Grafika, Jakarta 1992

JURNAL

- Arthur R. Miller dan Michael H. Daris, ***Intellectual Property. Patent, Trademarks and Copyright***, West Publis, St. Paul, Minnesota: West Publishing Co, 1983
- Mark. V.B. Patridge, ***Understanding Substantial Similarity and Scope of Protection online***, MarkPatridgeJournal law. Wash. U. J. Urb. & Contemp. L. 213 1995
- Matthew Bender & Company, inc. ***Nimmer On Copyrights***. New York, NY : Matthew Bender & Company, Inc., a member of LexisNexis, 1978
- Morgan M. Stoddard, ***“Mother Nature as Muse: Copyright Protection for Works of Art and Photograph Inspired By, Based on, or Depicting Nature,”*** West Law Journal” 86 N.C.L. Rev.572, 2008, <https://web2.westlaw.com>
- Rebecca Skirpan., ***An Argument that Independent Creation is as likely as Subconscious Copying in Music Infringement Cases***. Western New England University School of Law, 2013.
- Andharupa, Jurnal **Desain Komunikasi Visual & Multimedia**. Vol.01 No.01, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 2015

KAMUS

Bryan A. Garner, *Black Law Dictionary*, West Publishing Co., Minnesota, 2009, Ninth Edition.

Departemen Pendidikan Nasional. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**: Pusat Bahasa Edisi ke-4 (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 1211

INTERNET

<http://rjparinduri.com/2010/08/07/interface-hki-dan-hk-persaingan/>, Rahmi Jened, *IPR's on the street*, *Interface* HKI dan Hukum Persaingan, mengutip dari Earl W. Kintner dan Jack Lahr, *An Intellectual Property Law Primer*, Clark Boardman, New York, 1983.

<https://www.its.ac.id/news/2012/03/26/terbukti-logo-its-asli-punya-its>

<https://www.its.ac.id/news/2012/03/26/terbukti-logo-its-asli-punya-its>

<https://www.theguardian.com/world/2015/sep/01/tokyo-2020-olympics-logo-scrapped-after-allegations-of-plagiarism>

<https://www.ziliun.com/perbedaan-paten-merek-dan-hak-cipta/>

UNDANG-UNDANG

Undang-Undang Hak Cipta No.28 tahun 2014

United States .The Copyright Act of 1976.